5-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER



DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-

TEST, TIPS & BACKGROUND

In voller Pracht: Ultima 8

DER SOUNDKARTEN-DOKTOR

Was mach' ich, wenn der Blaster schweigt?

KRITISCHE SPIELE-TESTS

Myst • F-14 • UFO Seawolf • The Horde

HILFE FÜR SCHWERE SPIELE

SimCity 2000 • Glory 4 Dragonsphere

DOUBLE-SPIN IM PRAXIS-TEST

Schnelle CD-ROMs für wenig Geld

Freistoß: World Cup '94 • **Fahrprüfung:** Das Thrustmaster-Lenkrad • **Gesundheit:** Fitneß-Programme • **Wahljahr:** Politik am PC • **Zahltag:** Microsoft Money 3.0

Discover Multimedia Treasures

Entdecken Sie eine Welt voller faszinierender Multimedia Produkte von Orchid. Jedes einzelne eine Kostbarkeit, die Ihnen neue, aufregende Möglichkeiten mit Ihrem PC erschließt. Mit Technologie von morgen. Für die Anwender von heute!

Discover The Sound Revolution Man kennt sie, die **SoundWave32**. Die Presse ist begeistert*, die Anwender ebenfalls. Kein Wunder, da die SoundWave32 die wohl beste Kombination darstellt aus fetzigem Wavetable Sound, gnadenloser Kompatibilität (z.B. Roland MT32 + SoundBlaster gleichzeitig!) und unübertroffener Erweiterbarkeit. Ab sofort gibt es auch ein neues SoundSet als **Upgrade ROM**. Die neue **SoundWave32 Studio** verwöhnt mit 4MB allerfeinsten Sounds selbst anspruchsvolle Ohren. Für reine Spielernaturen empfiehlt sich die **GameWave32**, die alles kann, nur nicht selber aufnehmen. Oder unsere **SoundDrive** mit optionalem Wavetable, die Ihnen 16-Bit Sound schon zum Einsteigerpreis bietet.



Discover The CD-ROM Excitement Die Zukunft gehört den CD-ROM's. Erleben Sie Photo-CD's, faszinierende Spiele und Multimedia Titel in der richtigen Geschwindigkeit mit dem **Orchid CDS-3110**. Mit Double-Spin, Motorschublade, Energiesparschaltung und Frontbedienfeld. Damit Sie Ihre Musik-CD's wie gewohnt auf Knopfdruck abspielen können! Und alles das zu einem Preis, der tiefer liegt als mancher versunkene Schatz. Das komfortable CDS-3110 gibt es einzeln mit Adapterkarte oder zusammen mit der legendären SoundWave32 als **Mega Pack Pro**.

Discover The Video Solution Unser komplettes Digital Video Profipaket heißt **Vidiola**. Nehmen Sie Videoclips mit dem Computer auf und fügen Titel, Effekte, Filter und faszinierende Übergänge hinzu. Unabhängig von Ihrer Grafikkarte in Echtfarben und mit unserer SuperZoom™ Technologie. Beeindrucken Sie Ihre Freunde mit professionellen Urlaubsvideos oder die Kollegen mit einer überzeugenden Präsentation. Mit der **Vidiola Pro** können Sie Videos sogar auf einem Fernseher zeigen oder wieder auf einen Videorekorder aufzeichnen. Beide komplett mit Profi Software wie Adobe Premiere 1.1 und Compel PE. ***Discover Orchid !***

CeBIT 94
Halle 8, Stand D 19

* Die Fachpresse schreibt z.B.:
"Empfehlung der Redaktion", PC-Praxis 3/94
"Spiele Eignung Exzellent", PC-Professionell 2/94
"Top Produkt des Jahres", DOS 1/94
"Editor's Choice", PC-Magazine UK 2/94

Orchid Technology GmbH
Niederlöricker Str. 36
40667 Meerbusch
Fax: 02132/80074
BBS 02132 / 80075



NEUE TESTER BRAUCHT DAS LAND

Was haben wir in den letzten Monaten an dieser Stelle fleißig gemotzt und gerüffelt - schließlich soll ein Editorial nach unserer Auffassung keine schöngeistige Selbstbeweihräucherungsstätte sein, sondern ein Forum, um aktuelle Entwicklungen in der PC-Entertainment-Welt zu kommentieren. Diesmal haben wir aber eine derart lange Liste an wichtigen Interna zu verkünden, daß wir um ein Editorial »in eigener Sache« nicht herumkommen - der Spiele-Industrie sei die Atempause gegönnt; nächsten Monat beißen wir wieder zu.

Unser Redakteursteam, traditionell chronisch überlastet und unterbezahlt, ist seit dem 1. April (kein Scherz!) um zwei junge, dynamische Kollegen reicher. Jörg Langer (22) kommt aus dem Raum Stuttgart. Von dort aus wurde er nach einigen Ausflügen in den akademischen Lehrbetrieb zu uns ins wilde Poing gelockt. Bei dieser Ausgabe war Jörg bereits fest im Team integriert (»Ich krieg' den Artikel doch noch bis Mitternacht?«). Als Rollenspiel-Veteran stürzte er sich ausgehungert auf Ultima 8 - nachzulesen ab Seite 38.

Flugsimulations-Fan Florian Stangl (24) ist ein waschechter Bayer, der nach einigen Jahren als Volontär und Redakteur bei einer Tageszeitung zum PC Player-Team stößt. Aufgrund terminlicher Sachzwänge werden seine ersten Oeuvres erst in der kommenden Ausgabe erscheinen - wir bitten um Geduld...

Im Gegenzug sorgt Thomas Werner dafür, daß den Universitäten nicht die Studenten ausgehen: Mit dieser Ausgabe verläßt er das Redakteursteam, wird uns mit gelegentlichen Beiträgen als freier Mitarbeiter aber nicht im Stich lassen. Den Kader der »Freien« wird auch Spiele-Veteran Winnie »Maniac« Forster verstärken, der sich in dieser Ausgabe der »Hall of Fame« angenommen hat. Toni Schwaiger legt hingegen eine Artikelpause ein. Wir haben ihn dermaßen massiv mit Programmier-Jobs für CD Player eingedeckt, daß seine Schreiblust aus zeitlichen Gründen etwas auf Eis gelegt wurde.

So, blicken Sie jetzt noch durch? Ein neues Gruppenbild auf dieser Seite tut jedenfalls Not - wir überreden gerade unseren dynamischen Fotografen und werden in der nächsten PC Player an dieser Stelle unser Redakteursteam in der neuen Besetzung präsentieren.

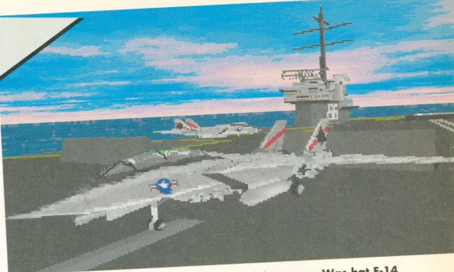
Doch bei soviel personellem Trubel wollen wir nicht CD Player 2 vergessen! Seit dem 30. März gibt es unsere neueste Kombi »knackig volles CD-ROM + CD-ROM-Fachzeitschrift« für 19,80 Mark an den Kiosken, solange der Vorrat reicht. Auf den Seiten 18 und 19 dieser Ausgabe gönnen wir uns einen Anfall von Unbescheidenheit und listen mit appetitanregender Absicht den Inhalt des CD-ROMs auf.

Viel Spaß mit dieser frühlingsfrischen, extradicken Ausgabe wünscht

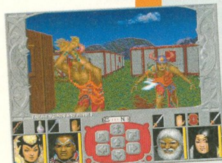
Ihr PC-Player Team



PC PLAYER



Endlich eine neue Flugsimulation von Microprose: Was hat F-14 Fleet Defender wirklich drauf? 62



Ein üppiger Monat für Rollenspieler: SSIs HiRes-3D-Spektakel Ravenloft wird im Testteil gründlich durchgecheckt 60

AKTUELL

WORLD CUP USA '94 .... **6**
Zur Fußball-Weltmeisterschaft erscheinen neue Sportsimulationen

CEBIT-NACHSCHLAG **8**
Die Entertainment-Highlights aus Hannover

LIVE VOR ORT: VIRGIN USA **10**
Stallone auf CD-ROM – und einiges mehr...

AUSSCHALTEN! **14**
Das deutsche Fernsehen entdeckt die Computerspiele

IMAGINA IN MONTE CARLO **16**
Schöne Bilder von der Computergrafik-Messe

CD PLAYER, DIE ZWEITE **18**
Komplett: Der Inhalt des CD-ROMs

KURZMELDUNGEN **20**
Rund ums PC-Entertainment

STREITGESPRÄCH: CD-ROM-PREISE **22**
Sind CD-ROM-Spiele überteuert? PC Player diskutiert mit Microprose.

HITPARADEN **24**
Aktuelle Spiele-Charts

Der schrille Moderator von Mega Race stimmt auf das nächste Rennen ein 98

RUBRIKEN

EDITORIAL **3**

IMPRESSUM **24**

REFERENZSPIELE **36**

STARKILLER **116**

LESERBRIEFE **135**

VORSCHAU **137**

FINALE **138**



Mit UFO legt Microprose eine witzige Mischung aus Strategie, Taktik und Rollenspiel vor 50



SOFTWARE

SCHUMMELN LEICHT GEMACHT ... **32**
Was bringen die sogenannten »Game Cheater«?

SHAREWARE **102**
Drei neue Spiele im Test

GESUNDHEIT! **104**
Ihr PC als Fitneß-Trainer

MICROSOFT MONEY **108**
Der Helfer für die Verwaltung Ihrer persönlichen Ausgaben

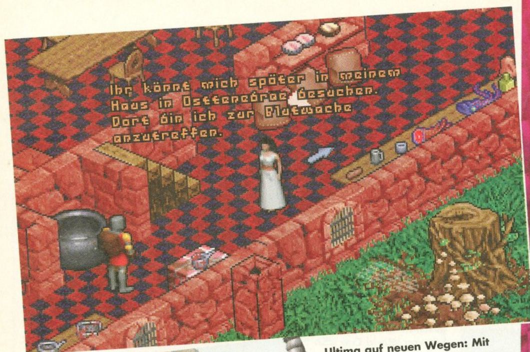
WAHLHILFE '94 .... **110**
Welche Partei soll ich wählen?

SOUNDKARTEN-DOKTOR **114**
Was mach' ich, wenn der Blaster schweigt?

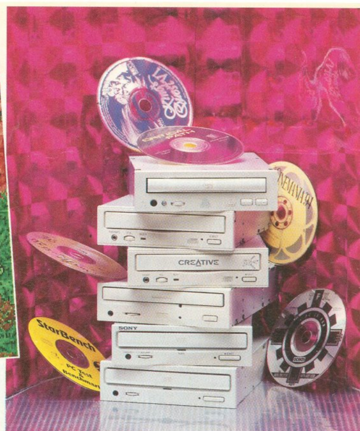
HARDWARE

THRUSTMASTER-LENKRAD **25**
Ideale Steuerung für Rennspiele?

CD-ROM-TEST: DOUBLESPEED-LAUFWERKE **28**
Wie schnell sind die preiswerten Modelle?



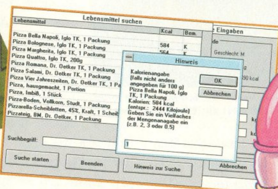
Ultima auf neuen Wegen: Mit der 8. Folge namens Pagan wurde die Fantasy-Legende gründlich renoviert. Lesen Sie unseren ausführlichen Test ab Seite **38**



Doublespeed-Laufwerke sind schön schnell und bemerkenswert billig. Doch welche Unterschiede gibt's von Modell zu Modell? Unser CD-ROM-Test klärt auf **26**



Endlich kommen Sie, die grafisch opulenten CD-ROM-Spiele. Hält das Broderbund-Adventure Myst, was die schicke Aufmachung verspricht? **88**





Wieviele Kalorien hat meine Lieblingspizza? Fitneß-Programme warten mit erschütternden Erkenntnissen auf... **104**

TIPS & TRICKS

- EINLEITUNG 117
- ALONE IN THE DARK 2 131
- CRITICAL PATH 124
- DRAGONSPHERE 126
- HOLIDAY LEMMINGS 1993 130
- PINBALL FANTASIES 130
- QUEST FOR GLORY 4 118
- RIGHTEOUS FIRE 125
- SIM CITY 2000 122
- SIM FARM 130
- SINK OR SWIM 131
- STRONGHOLD 130
- TECHNIK-TREFF 132

CD-ROM-SPIELE-TESTS

- CHAOS CONTINUUM 96
- CRITICAL PATH 97
- DAY OF THE TENTACLE 97
- DRAGONSPHERE 96
- HORDE, THE 92
- LANDS OF LORE 86
- MEGA RACE 98
- MYST 88
- WHO SHOT JOHNNY ROCK 84

SPIELE-TESTS

- BREAKLINE 80
- D/GENERATION 82
- F-14 FLEET DEFENDER 62
- GENESIA 74
- HIRED GUNS 60
- IN EXTREMIS 48
- LAMBORGHINI CHALLENGE 66
- NFL '94 83
- RAVENLOFT 50
- SEAWOLF 68
- STARLORD 76
- STEG THE SLUG 81
- SUB 78
- UFO 56
- ULTIMA 8 - PAGAN 38
- WIZARD 46
- WASTELAND ..... (Hall of Fame) 100

Neue Fußball-Simulationen

BERTI KANN KOMMEN

Falls im Juni unsere Nationaltreter das Eröffnungsspiel zur Fußball-Weltmeisterschaft vergeigen, können Sie die Scharte am PC auswetzen: U.S. Gold hat mit »World Cup USA '94« das offizielle WM-Spiel in petto.



Das Hauptmenü gibt einen Vorgeschmack auf die Feature-Vielfalt von World Cup USA '94



Wer liegt denn da im Strafraum? Wenn der Schiedsrichter nicht gerade geistig abwesend war, muß jetzt ein Elfmeter folgen.

Olympische Spiele haben einen großen Nachteil: Es gibt vielleicht drei, vier spektakuläre Disziplinen, die wirklich jeden interessieren – und der Rest provoziert primär ratloses Gähnen. Nichts gegen die Vorqualifizerung für den 5000-Meter-Verfolgungs-Eisschnellauf der linkshändigen Herren mit blauen Augen, aber wahre Einschaltquoten-Gipfel werden in Deutschland mit Fußball-Weltmeisterschaften erklommen. Berti Vogts zum Trotz zählt das heimische Team zum Kreis der Titelanwärter bei der WM in den USA. Auch wenn die amerikanische Bevölkerung sich mehr für das Profi-Bowling der Damen als dieses komische europäische Ballgetrete interessiert – ab Juni steht »Soccer« gefälligst im Mittelpunkt des öffentlichen Interesses.

Die britische Softwarefirma U.S. Gold hat indes eine Schwäche für Sporter-eignisse. Nach dem durchwachsenen Programm zum eisigen Treiben in Lillehammer (»Winter Olympics«) sicherte man sich die Rechte, das offizielle Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft herausbringen zu dürfen. Alle 24 Teams, die sich für die Endrunde qualifiziert haben, sind natürlich mit dabei. Außerdem gibt es acht editierbare Mannschaften, die man gegen andere Nationen austauschen kann. Diese Option wurde offensichtlich im Hinblick auf den britischen Markt gewählt; schließlich haben sich zur allgemeinen Schadenfreude weder England, noch Schottland, Wales oder Nordirland für die WM qualifiziert.

Bei der Grafik orientiert sich »World Cup USA '94« offensichtlich am Wusel-Look à la »Sensible Soccer«: Das Spielfeld wird von oben gezeigt; die Kicker-Sprites wirken relativ klein. Dadurch sind aber realistische Proportionen und ein entsprechend »echter« Spielablauf möglich. Bei der Steuerung soll man den »Klebefaktor« einstellen können – sprich: Sie haben die Wahl, ob der Spieler den Ball immer automatisch mitführt (spaßiger) oder ständig vor sich her kicken muß (realistischer). An technischen Finessen sind es unter anderem Fallrückzieher, Flugkopfbälle, Volleyschüsse und spektakuläre Torhüter-Paraden geplant.

An Spielmodi wird kein Mangel herrschen. Sie kicken alleine oder zu zweit, wählen zwischen drei Schwierigkeitsgraden, bekommen deutsche Bildschirmtexte zu lesen und dürfen neben der Matchlänge auch die Spielgeschwindigkeit einstellen. Um die schöne teure Lizenz auszulutschen, will U.S. Gold neben dem WM-Turniermodus auch eine Eröffnungszeremonie und digitalisierte Bilder der Fußball-Stadien integrieren, in denen um die Weltmeisterschaft gekickt wird.

Bis zum Anstoß müssen wir uns noch ein wenig gedulden; World Cup USA '94 soll pünktlich zum WM-Start im Juni erscheinen. (hl)

EMPIRE SOCCER

Haarscharf zu Redaktionsschluß flutschten die ersten Infos zu einer weiteren neuen Fußball-Simulation herein. Empire Soccer von Empire (originell, originell) erscheint – Überraschung – rechtzeitig zur Weltmeisterschaft. Ergo gibt es einen WM-Turniermodus und die üblichen Fußball-Features vom Eckball bis zum Platzverweis.
Die Pressemitteilung verspricht darüber hinaus so bizarre Details wie das »Parallax-Stadiondach« oder »Special Team Super Powers«. Die Spannung steigt; im Juni kommt's raus.



FIFA SOCCER

World Cup USA '94 ist ein offizielles Lizenzprodukt zur nächsten Weltmeisterschaft. Der kommende Fußballrivale von Electronic Arts baut auf ganz andere Referenzen: Bei »FIFA International Soccer« handelt es sich um die Umsetzung eines Nr.-1-Hits aus dem Videospielbereich. Auf Mega Drive und Super Nintendo wurden traumhafte Verkaufszahlen erzielt; die Fachpresse sparte nicht mit Lobeshymnen.

FIFA Soccer traut sich was und weicht von der »flachen« Darstellung aus der Vogelperspektive ab. Das Spielfeld wird isometrisch, quasi von schräg-oben gezeigt. Der Ablauf ist betont kurzweilig: Mit langen Bällen wird das Mittelfeld überbrückt; schließlich wollen wir Torszenen sehen. Flanken, Eckbälle, Hackentricks und spektakuläre Fallrückzieher sorgen gleichermaßen für Stimmung wie der verblüffend realistische Publikumssound. Die Steuerung ist unkompliziert, die Grafik übersichtlich. Ein Turniermodus fehlt ebenso wenig wie editierbare Aufstellungen und Spielstrategien.
Electronic Arts will die PC-Version von FIFA Soccer natürlich rechtzeitig zur WM veröffentlichen. Man darf gespannt sein, wie das direkte Duell mit World Cup USA '94 ausgehen wird.





Diese Bilder von FIFA International Soccer zeigen noch die Mega Drive-Version. Die PC-Umsetzung wird sich grafisch nicht wesentlich unterscheiden.

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER...

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER...





... UND 30% LEICHTER.

O&MF

Größe ist keine Frage des Formats. Leichter und kleiner als ein Standard-Notebook, zeigt sich der Compaq Contura Aero von der stärksten Seite. Mit energiesparendem Intel i486-SX-Prozessor, 4 bis 12 MB RAM, Platte bis 250 MB, Trackball, MS-DOS 6, Windows 3.1 und dem Lotus Organizer. Via PCMCIA-Slot und Docking Station äußerst kontaktstark, sieht er auch sonst gut aus:

- Drei volle Jahre Garantie.

Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!



Achten Sie auf das Intel Inside® Logo auf unseren Qualitätscomputern.

Ab DM 2.990,-
unverbindliche Preisempfehlung
Jetzt Infos anfordern!
Tel.: 0130/6868 Fax: 089/8082 95

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

O&MF

G ... als ein ... zeigt si ... Contur ... Mit ene ... zessor, 4 ... Plattenkapazi- ... weltweit.

Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

2.990,-
Preisempfehlung
anfordern!
Fax: 089/8082 95

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

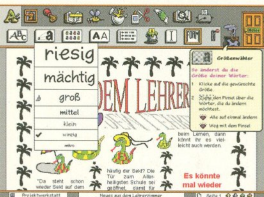
Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

Aktuell

SCHAF IM WOLFSPELZ

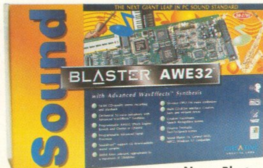
CeBIT stand bisher für Business-Software, teure Hardware, viel Theorie und um Gottes Willen keinen Spaß – doch diese Zeiten sind vorbei.

Die gewaltigste Sammlung von Informatikern in grauen Anzügen außerhalb einer Siemens/Nixdorf-Filiale ist die CeBIT. Auf der weltgrößten Computermesse in Hannover besprechen knapp 600.000 Besucher und Aussteller die neuesten Chips für Bank-Automaten, Tuning-Tips für die Cray und Software, die sechsstellige Summen kostet. Die PC-Hersteller tummelten sich zwar in den 23 Hallen, aber auch hier nur mit »professionellen« Produkten. Der am meisten boomende Markt, der Heim-PC, mußte bisher draußen bleiben.



Die deutsche Version von »Creative Writer« sorgte für die größten Menschentrauben auf der CeBIT

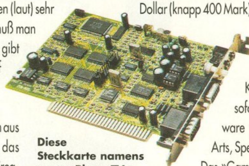
Dieses Jahr war aber alles anders. Durch eine Neuorganisation der Messehallen konnten sich die PC-Hersteller auf mehr Platz ausbreiten. Zum anderen dringen Branchengrößen wie WordPerfect und Microsoft in den Heimmarkt ein. Größter Schlager am Microsoft-Stand war deswegen auch nicht »Word 6.0« oder »Excel 5.0«. Die meisten Menschen belagerten den Stand bei der Vorführung der deutschen Version von »Creative Writer«, dem Textverarbeitungs-Programm für Kinder. Dieses Kernstück der neuen »Microsoft Home«-Reihe soll im April erscheinen. Die deutsche Version des Malprogramms »Fine Artist« soll dann im Mai folgen. Die perfekte, witzige Übersetzung der beiden Titel machte auch dem erwachsenen Publikum sichtlich Spaß. Hätte Microsoft am Stand fertige Software verkaufen können, ein Bestseller wäre hier sicher gewesen.

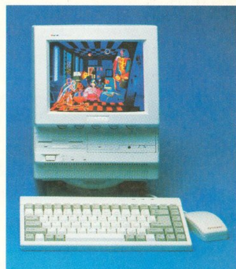


Neuer Blaster, neues Glück: Der »Sound Blaster AWE32« ist Creatives neues Spitzenmodell

Auch bei WordPerfect ging es nicht so ernst zu wie in den letzten Jahren. Ein großer Teil der Standfläche wurde zur Präsentation der neuen »Main Street«-Reihe benutzt. Neben Demonstrationen von Disney-Lernspielen durften Besucher sich in einer Karaoke-Show auch den Messefrust von der Brust singen – natürlich mit der WordPerfect-Software »Käpt'n Karaoke«. Die Umsetzungsarbeiten von diversen Multimedia-Titeln in deutsche Sprache laufen unter Hochdruck. Und unter der Hand war zu erfahren, daß WordPerfect auch das eine oder andere Spiel für Erwachsene herausbringen will – vor einem Jahr war sowas noch undenkbar.

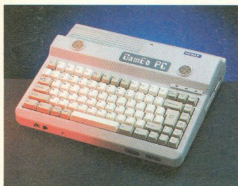
Mehr für den Heimanwender gab es in der »Multimedia«-Halle. »Hast du mal Ohrenpfropfen, ich muß in Halle 8« war einer der am meisten gehörten Messesprüche. Neben einem guten Dutzend von lautstark präsentierten Soundkarten wurde der multimediale Aspekt von Livebands (laut), Videofilmen (laut) und CD-ROM-Spielen (laut) sehr deutlich gemacht. Eines muß man aber ganz klar sagen: Es gibt zu viele Soundkarten auf der Welt. Das Dutzend Sound Blaster-Clones aus Fernost riß niemanden aus den Socken, lediglich das neue Spitzenmodell von Creative Labs selbst, der »Sound Blaster 32 AWE« sorgte für Begeisterung. Das AWE steht für »Advanced WavEffects«. Im Klartext bedeutet es, daß ein spezieller Audio-DSP-Chip die Sounds in Echtzeit verfremden kann. Damit lassen sich Echo- und Hall-Spielereien erzeugen, aber auch durch QSound 3D-Audio-Effekte erzielen. Anders als bei den Vorgängermodellen geht das nicht nur mit digitalen Sounds, sondern auch mit AdLib- und General Midi-Sounds. Drei CD-ROM-Interfaces (Sony, Mitsumi und Panasonic) und diverse nützliche Software runden die Karte ab. Ein genauer Test folgt in der nächsten PC Player.


Diese Steckkarte namens »gamePlayerTV« macht Ihren Fernseher zum Großbild-Monitor für PC-Spiele


Henkelmann mit CD-ROM: Dieser Kleinst-PC aus Taiwan dient als Videoplayer und Fernseher

Ansonsten überraschte Creative mit der Ankündigung des »3DO Blasters«. Für ein Jahr hat Creative exklusiven Zugriff auf die von 3DO entwickelten Grafik- und Soundchips. Noch vor Weihnachten soll eine Steckkarte erscheinen, die jeden PC mit Doublespeed-Laufwerk zu einer 3DO-Konsole kompatibel machen soll. Angepeilter Kostenpunkt: Rund 200 Dollar (knapp 400 Mark). Außerdem kündigte Creative deutschsprachige Upgrade Kits an. In den CD-ROM/Soundkarten-Kombinationen liegt ab sofort deutschsprachige Software von Electronic Arts, LucasArts, Spectrum Holobyte und Virgin. Das »Game Blaster CD 16«-Paket soll unter anderem Rebel Assault und Iron Helix enthalten.

Der neue Video-Standard »MPEG«, der nach dem Willen einiger amerikanischer Kabelanbieter das normale Fernsehen und Videoband ablösen soll, kann auch von PCs verarbeitet werden. Einsamer Vorreiter war die »Reel Magic«-Karte von Sigma, doch andere Hersteller kündigten ebenfalls MPEG-Lösungen an. Sigma reagierte prompt: Die »Reel Magic Light« ist eine leicht abgespeckte Version ohne Sound Blaster-Kompatibilität. Der Preis sollte zur Messe bei rund 670 Mark liegen, also um einiges preiswerter als die normale Reel Magic. Bis auf die



Der GamEd-PC ist ein kompletter 386er im Heimcomputer-Look. Allerdings arbeitet er mit Modulen, die erst noch jemand programmieren muß.

überwiegend für Philips produzierten Spielfilme (die sich wegen des Datenformats nur auf wenigen PC-CD-ROMs lesen lassen) ist PC-MPEG-Software aber weiterhin dünn gesät.

Oder wollen Sie vielleicht den PC an den Fernseher anschließen, statt Videos auf dem PC zu gucken? Eine preiswerte Lösung für dieses Problem ist in Sicht. Die »gamePlayerTV«-Karte von AITech ist zum einen Sound Blaster-kompatibel, zum anderen verbindet sie ihre VGA-Karte mit fast allen handelsüblichen Fernsehern.

Geliefert werden Super-VHS und Standard- Video-Signale. Die Steckkarte soll nur wenige hundert Mark kosten.

Bei Media Vision verschiebt sich die Einführung der neuen Soundkarten mit »Wave Guide«-Technologie um einige Monate; neu angekündigt wurde aber ein CD-ROM-Titel zu den »Grammys«, den amerikanischen Musik-Oscars. Mit Videos und vielen Musikausschnitten werden die Hits der letzten Jahre lebendig.

In die Rubrik »Kuriositäten« wollen wir zwei der zahlreichen PC-Clones stellen, die aus Fernost kommend eine Distribution in Europa suchen. Von der Firma Haco gab es Mac-ähnliche PCs zu sehen, die schon komplett mit CD-ROM, MPEG-Decoder und Video-Tuner ausgestattet waren – ein komplettes Entertainment-Center zum Mitnehmen. An die guten alten Tage von C 64 und Atari 800 erinnerte der »GamEd PC«. Vom eingebauten Mini-Lautsprecher bis hin zu einem Modulschacht für noch zu entwickelnde Module sind die kleinen Dinger komplette PCs. Natürlich gibt es einen Antennenausgang für den Anschluß an einen Fernseher. Allerdings ist die Festplatte extra zu erwerben, ein CD-ROM muß unter der Tastatur montiert werden und Steckkarten lassen sich nicht einstecken, da die entsprechenden Slots fehlen. Aber wer schon immer einen Kinderzimmer-kompatiblen 386er haben wollte... **(bs)**

AUF DIE DAUER HILFT NUR POWER

Die CeBIT präsentierte die Premiere der POWER-Macs, einer neuen Computer-Generation mit rasant schnellen RISC-Chips. Grafik-Guru Kai Krause, einer der Top-Leute in der Mac-Bildverarbeitung (Kai's Power Tools) kam aus dem Schwärmen nicht mehr heraus: »Ein POWER-Mac ist sieben- bis achtmal schneller als alle bisherigen Kisten«. Allerdings nur, wenn die Software auch wirklich dafür programmiert wurde. Nur neu kompilierte Mac-Software im RISC-Modus bringt diesen Leistungsvorsprung. Alte Mac-Programme laufen etwa so schnell wie auf einem gut ausgestatteten Mac konventioneller Bauart.

Mit Zusatzsoftware sollen die POWER-Macs auch PC-kompatibel sein. Die Geschwindigkeit des »typischen Büro-PCs« wird für Windows-Anwendungen versprochen. Doch das ist ein ziemlich hoch gegriffenes Ziel; die Demonstrationen zeigten manchmal 386er-Tempo, häufiger aber die zähflüssige Arbeitsweise eines 286er; ein DOS-Spiel wagte niemand auf dem POWER-Mac laufen zu lassen.

Trotzdem ist der POWER-PC-Chip vielversprechend: Anstatt »nur« die Geschwindigkeit zu verdoppeln wie ein neuer Chip von Intel, bringt er gleich ein mehrfaches an Rechenkraft. Das Zeug für eine Spielekiste, die selbst Pentiums das Fürchten lehrt, hätte der Chip also. Es fehlt nur die passende Software...



VIRGIN IS

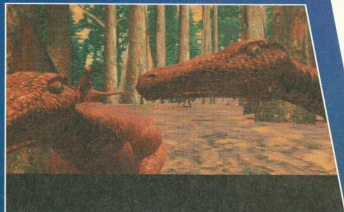


3D-Studien wie dieser Hubschrauber machen neugierig auf »Command & Conquer«

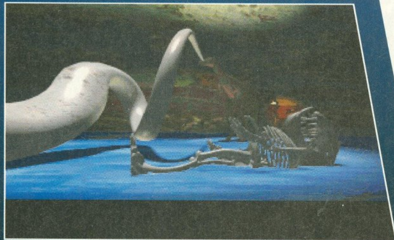
Wo geben sich Dinosaurier, Sylvester Stallone und der Erbauer eines Geisterhauses die Klinke in die Hand? In der US-Zentrale von Virgin Interactive im sonnigen Kalifornien. PC Player-Korrespondent Roland Austinat war vor Ort.



Die Lösung der Rätsel bei »11th Hour« kostet Blut, Schweiß und Tränen. Insbesondere aber Blut...



Dino und Mensch glücklich vereint... Nein, Steven Spielberg hat ausnahmsweise nichts damit zu tun.



Das seltsame Skelett hier gehört weder Mensch, noch Dino – und die weiße Bohnenstange scheint intelligent zu sein!

Wie so viele Software-Firmen setzt auch Virgin auf den Datenträger CD-ROM. Seien es nur simple Umsetzungen älterer Titel oder spektakuläre Neu-Entwicklungen: Ohne Silberscheibe läuft gar nichts mehr.

Quasi zum Anwärmen wird ein Ausblick auf die CD-ROM-Fassung von »Hand of Fate« geboten. Das zweite Westwood-Adventure um das Märchenland Kyrandia glänzt mit gesprochenen (englischen) Texten, bei denen dann die deutsche Übersetzung auf Wunsch am Bildschirm erscheint.

Gleichzeitig arbeitet Westwood am Strategiespiel »Command & Conquer«. Die Zutaten: man nehme das Beste aus der Filmumsetzung »Dune 2«, lege etwas Super-VGA-Grafik drauf und erhält einen Strategie-Cocktail, der sich gewaschen hat. Wichtigstes Element: Alle Entscheidungen und Kämpfe finden in Echtzeit statt; Muße zum Überlegen und Planen der Züge gibt es nicht. Erste Grafik-Studien des 3D-Teils existieren schon und machen den Mund wässerig. Das fertige Spiel sollte im Frühsommer materialisieren.

The 11th Hout

Lange Zeit durfte sich »7th Guest« mit dem Titel »Meistverkauftes CD-ROM Spiel« schmücken – doch dann kam »Rebel Assault«. Diese Schmach wollen die Programmierer nicht auf sich sitzen lassen und so entwickeln Virgin und Trilobyte mit Hochdruck »11th Hour«. Zur Zeit erwägt man Mitte Juni als Erscheinungstermin; genau ein Jahr nach dem Release des Vorgängers. Neben einer verbesserten Story soll diesmal besonderer Wert auf den spielerischen Gehalt gelegt werden, nachdem die doch simplen Knobeleien des Vorgängers nur durch bombastische Grafik und Sound eine Daseinsberechtigung bekommen hatten.

70 Jahre nach »7th Guest« sind Sie als Carl Denning, Reporter der TV Show »Crimes unsolved«, auf der Suche nach Robin Morales. Sie ist die Produzentin der Show und verschwand bei Recherchen für eine neue Episode. Das letzte, was Sie von Robin gehört hatten, waren kryptische Hinweise auf eine Mordserie in der Stadt, in der sich auch das Geisterhaus von Henry Stauff befindet. Kurz nachdem Sie das Haus betreten, nimmt das Grauen seinen Lauf. Das Trilobyte-Programmierteam hat den aus dem Vorgänger bekannten Räumen (entgegen vorheriger Meldungen) einige hinzugefügt, die jetzt auch in beliebiger Reihenfolge betreten werden können. Um das Spiel zu gewinnen (und Robin zu retten), müssen diverse Gegenstände gefunden werden, an die man durch das Lösen von Puzzles herankommt. 70 Jahre sind natürlich eine lange Zeit, und so ist das Haus etwas heruntergekommen. Die 3D-Grafik wurde daher völlig neu berechnet und ist jetzt nur im Lichtkegel von Carls Taschenlampe zu erkennen. Diese kann vom Spieler frei bewegt werden und soll eine etwas geheimnisvollere Stimmung schaffen. 18 Schauspieler werden in über einer Stunde Videoaufnahmen das gepflegte Gruseln verstärken.

Für ein Gruseln ganz anderer Art sorgten die Puzzles von »7th Guest«, zum Beispiel das marode Buchstaben-Büchsensortieren.

Darauf angesprochen meinte Elizabeth Olson von Virgin: »Wir haben Spieler gefunden, die das Rätsel gelöst haben (ich bin mir nicht ganz sicher, wie sie das geschafft haben). Außerdem war ein kleiner Rechtschreibfehler im Lösungssatz, ein Plural war falsch gebildet und das hat natürlich zur Verwirrung beigetragen.« Besserung wird aber versprochen – lassen wir uns überraschen.

Demolition Man

»Demolition Man«, der erfolgreiche Actionstreifen mit Sylvester Stallone und Wesley Snipes, wurde von den Warner Bros. Filmstudios produziert. Somit war Virgin erste Wahl für die Lizenz zum Spielen, da sowohl Virgin Interactive als auch Warner Bros. zum Medienriesen Times Warner gehören.

Der Inhalt ist schnell erzählt: Stallone (der Gute) wird als Cop wegen eines angeblichen Dienstfehlers (ein paar Geiseln wurden »versehentlich« getötet) zur Strafe in einen Kälteschlaf versetzt; Snipes (der Böse) macht als unverbesserlicher Terrorist genau die gleiche Prozedur mit. Es kommt, wie es kommen

WATCHING YOU...

muß: ein paar Jahre später wird Snipes dummerweise wieder aufgetaut und da die Gesellschaft mittlerweile perfekt und daher gewaltlos ist, soll auch Stallone wieder zum Leben erweckt werden, um ihn dingfest zu machen.

Das Spiel wird in mehrere Abschnitte unterteilt. So läuft ein Teil »Doom«-ähnlich ab: auf der Suche nach Snipes und diversen Geiseln steuert der Spieler, von einer markigen Geräuschkulisse begleitet, den guten Cop durch Lagerhallen, Hinterhöfe und sonstige Tummelplätze lichtscheuen Gesindels. Eine andere Sequenz stellt eine Verfolgungsjagd mit futuristischen Autos nach, während es sich bei der dritten um einen »Mann zu Mann«-Kampf zwischen den beiden Protagonisten handelt.

Die schon erwähnte Verbindung von Warner und Virgin beschert dem Spieler ein besonderes Erlebnis: die beiden Hauptdarsteller und die Stuntdoubles (für den Faustkampf) verbrachten einige Stunden in einem Virgin-Studio, wo sie grimmig umherblickend vor einer blauen Leinwand gefilmt wurden; diese Einstellungen sind dann mit Computergrafik vermischt, um dem ganzen Spiel einen kinoähnlicheren Touch zu geben. Stallone hat übrigens selbst Regie für seine Aufnahmen geführt.

Das fertige Produkt soll im Juli zuerst für das 3DO Videospiel erscheinen. Die PC-Umsetzung steht als nächstes an, wurde aber noch nicht begonnen.

Lost Eden

Von den Kollegen aus Europa kommt ein weiterer CD-ROM-only Titel. In »Lost Eden« übernimmt der Spieler die Rolle des jungen Königssohns Adam, der mit seiner Dinosaurierfreundin Dina versucht, die Macht von Moorkus Rex, einem üblen Tyrannosaurus, zu brechen. Wenn Ihnen das etwas merkwürdig vorkommt: die Handlung spielt in grauer Erdvorzeit, in der Menschen und Dinosaurier friedlich zusammenleben, bis besagter Tyrannosaurus seine Pläne von der Weltherrschaft in die Wirklichkeit versetzen will (jegliche Ähnlichkeiten mit einem Tentakel sind hier rein zufällig). Zum Glück gibt es Plätze, an denen man sicher vor seinen Angriffen ist: Zitadellen, die in noch grauerer Vorzeit zusammen von Menschen und Sauriern erbaut worden sind.

»Lost Eden« ist ein Fantasy-Adventure mit Strategie-Elementen; so muß neben der Suche nach den Erbauern auch auf das Bestellen der Felder und geschicktes Plazieren neuer Zitadellen geachtet werden. Wie in Adventures können Gegenstände benutzt und mit anderen Spielfiguren geredet werden. Bereits fertige Animationen und Sound machen auf das endgültige Spiel neugierig, dessen Erscheinungstermin im November dieses Jahres angepeilt wird.



Bei »Demolition Man« wird ganz schön viel demoliert

Hoops

Zum Schluß noch ein Blick in die Zukunft: die Sportabteilung der Virgin Studios beschäftigt sich mit »Hoops«, einem »3-on-3«-Basketballspiel. Nathan Balthaser, Chef des Designteams, erzählt uns, worum es dabei geht: »Bei Hoops machen wir uns nicht um irgendwelche Basketball-Lizenzen Sorgen, sondern wollen uns auf das Wesentliche konzentrieren: den Spielspaß. Es gibt 12 Spieler mit völlig unterschiedlichen Spiel- und Charaktereigenschaften, von denen man sich einen aussucht und dann noch zwei weitere Mitspieler für sein Team anheuert, mit dem es dann auf eine Tour durch 10 amerikanische Städte geht. Verliert man, so muß man sich in der nächsten Stadt neue Teamkollegen suchen. Wir legen großen Wert auf gute Steuerung, nicht nur „Knopfdruck und dann wird der Ball irgendwie geworfen".«


Das komplette Team von »Hoops«, dem neuen Basketball-Spiel von Virgin Interactive

Das Spiel ist seit September '93 in Arbeit, es gibt aber noch keinen Programmcode, sondern nur Designstudien und kurze Animationen. Für diese Animationen entstehen zuerst Zeichentrickfilme, die dann digitalisiert und nachbearbeitet werden. Jede Spielfigur kommt so auf über 1200 Einzelbilder. Auch einige Basketballfelder waren bereits vorführreif: man findet sie an so exotischen Orten wie Las Vegas, Harlem oder Alcatraz.

Geplant ist Hoops zunächst für 3DO, Sega Saturn und Atari Jaguar, aber auch der PC soll 1995 mit einer CD-ROM-Fassung bedacht werden.

(Roland Austinat / bs)

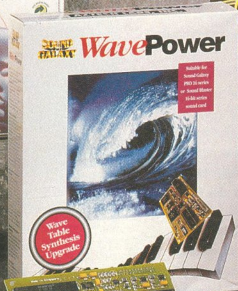

Grafiker Mark Soederwall brütet über Zeichentrick-Animationen von »Hoops«

MULTIMEDIA







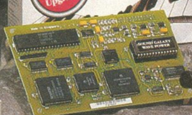


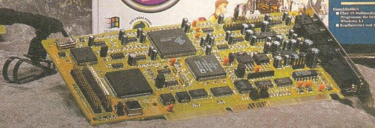


Wave Power
Der Profi Synthesizer für Ihre Soundkarte

- 32 stimmiger Wave Tabel Synthesizer
- General Midi kompatibel
- 128 verschiedene authentische Instrumente
- 47 Drum/Percussion Sounds
- 4 MB Wave Samples in 2 MB ROM
- Ensoniq Wave Chip

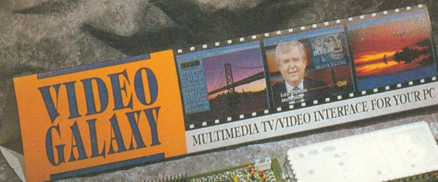


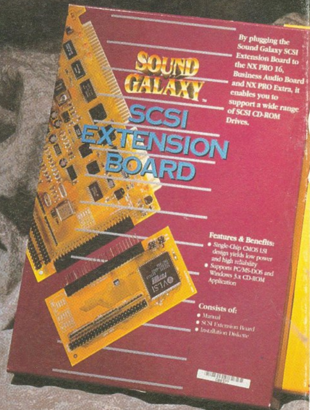




AZTECH CD-ROM Laufwerk CDA 268-01A - VIDEO on CD

- Double Speed mit 300 KB/sec Datentransferrate
- Volle Kodak Photo-CD Kompatibilität (singel- und multisession)
- MDR Technologie (Motorised Disk Return), Betrieb ohne Caddy, automatischer Ausschub bei Stromausfall
- CD-Play und Track-Ship Tasten am Frontpanel
- Analoger Audioausgang an der Rückseite
- Voller MPC Level II Standard

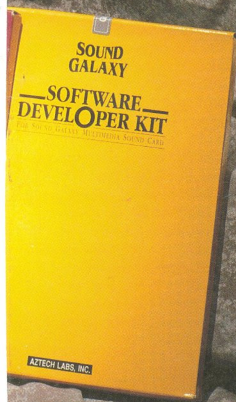




KOMPLETTPROGRAMM

Sound Galaxy PRO 16 Extra - Die Profi Sound-Karte

- Microsoft Windows Sound System und AdLib kompatibel, 100% Sound Blaster Pro
- 20 stimmiger FM Stereo Synthesizer (OPL3)
- 16-Bit Sampling mit 5,5-44,1 kHz
- 16-Bit Hardwarekompression
- AT-Bus CD-ROM Interface für Panasonic, Mitsumi + optional Sony
- SCSI Upgradeoption für SCSI CD-ROM Laufwerke
- Midi-Interface
- 100% MPU 401 und Sound Blaster Midi kompatibel
- Upgradeoption für Wave-Table Synthesizer
- Über 15 Multimediaprogramme für DOS und Windows - Say It, Audio Calendar, Voice Net, WinDAT, CD Player, Audiostation, Midi Orchestrator, uvm.





Video Galaxy - Live Video und TV auf dem PC

- Darstellung von Echtzeit-Full-Motion Video
- Zoom- und Skalierungsfunktionen
- Real-Time Digitalisierung mit 30 Bildern/sec.
- Unterstützung aller wichtigen Fileformate
- Unterstützung des 4:2:2 Videoformats
- Steuerung aller Funktionen über Software
- Eingänge für TV, Camcorder, VCR und Laser Disk Player
- TV-Tuner mit 50 Programmspeichern und Timerfunktion
- ULTRALOCK Signal-Scan Technik
- Videotextoption
- Stereo Audioausgang
- Umfangreiche Steuerungssoftware

Computerspiele-TV

Zum abzappen: Computersendungen im deutschen Fernsehen sind unterschätzte Horte unfreiwilliger Komik.



AUSSCHALTEN!

Deutschland hatte Goethe, die Berliner Philharmoniker und Marcel Reich-Ranicki – aber keine wöchentliche TV-Sendung über Computer- und Videospiele. Seit einigen Wochen ist der Kölner Kommerzsender RTL2 angetreten, um diese schwerwiegende kulturelle Lücke zu schließen. Sonntag mittags, kurz nach dem Aufstehen (12 Uhr irgendwas), verspricht »Play Time TV« unterhaltsame Berichterstattung und spannende Spiele-Wettkämpfe.

Das Konzept entbehrt nicht einer gewissen Schlichtheit. Statt journalistisch kritisch über neue Spiele informiert zu werden, sieht man größtenteils Kids, die Spiele spielen (Aha!): Unwillig dreinblickende Jugendliche, die man anscheinend gewaltsam zur Mitwirkung in dieser Sendung genötigt hat, befummeln demotiviert die Joypads. Innerhalb eines Zeitlimits müssen möglichst viele Punkte bei einem Sega- oder Nintendo-Videospiel errungen werden; der Sieger qualifiziert sich zu einem Duell mit dem Champion der Vorwoche.

Die Sendung beginnt. Moderator Stephan Heller betritt die Schmalspur-Dekoration und bemüht sich dem widerwillig klatschenden Publikums-Jungvolk trotzend, Vorfreude auf das nahende Spektakel zu wecken. Zwei Teams bestehend aus je zwei Knaben und zwei Mädchen spielen die Vorrunde aus. Zunächst ein wenig geschmeidiger Smalltalk mit den KandidatInnen (»Evi, du gehst in ein Mädchen-Internat?«). Fruchtlos bleiben die Verständigungsversuche mit dem männlichen Doppel, das Mimenspiel und Artikulationsfreude seiner Vorbilder Beavis & Butthead in beneidenswerter Perfektion beherrscht. In den nächsten zwei Minuten mühen sich die »Video Game Gladiatoren« damit ab, bei einem putzigen Nintendo-Spiel möglichst viele Möhren zu sammeln. Das für den wehrlosen Zuseher etwas eintönige Gewusel auf dem Bildschirm wird durch die rührenden Kommentierungsversuche des Moderators untermalt (»Er fällt runter – das ist natürlich nicht so gut«).

Nachdem die Vorrunden mit Darbietungen des immer wieder gleichen Videospiels bewältigt sind (»...und die Möhre! Die Möhre hast du wunderbar gekriegt!«), löst der eingeschobene Werbeblock regelrecht Dankbarkeit aus – und sei es nur, um den Trailer für das folgende Teenie-Vergnügen »Bravo TV« zu genießen. Kristiane Backers schief gelegtes Köpfchen mit der neuen Frisur ist aufregender als die gesammelten Möhrensammler von Play Time TV.

Zurück zu den Video Game Gladiatoren. Das Spiel ist immer noch im Modulschacht, nur Hellers Kommentierungsversuche gewinnen unerwartet an Tiefgang (»Ihr könnt auch mal da rechts runterspringen... wollt ihr gar nich', hä?«). Der darbende PC-Besitzer wird allenfalls in einem kurzen Block abgespeist, wo »neue« Spiele kurz angetestet werden. Das Wertungssystem erlaubt die Vergabe von bis zu drei Sternen und zwischen Horden von Konsolentiteln verirrt sich auch mal ein angestaubtes PC-Programm: Unbändige Kompetenz bei der 10-Sekunden-Vorführung von »Police Quest 4« beschert uns den Anblick des »Restart«-Menüs.

Durchhalteparolen werden in den Fernsehsesseln ausgegeben, denn das Finale der spielenden Halbwüchsigen steht an. Natürlich bemüht man immer noch das gleiche Modul, wagt sich aber in einen anderen Level vor. Zwei Minuten später ist der Champion gefunden, sachkundige Analysen runden das Joypad-Duell ab (»Woran lag's? – Ich glaub', er war besser.«) und der Betrachter ist reif für ein Mittagsschläfchen.

Öffentlich-rechtliche Schnarcher

Begierig nach Alternativen zappend, entdeckt der PC-Anwender nur Ödland. Wenn der WDR seinen »Computerclub« auf die Menschheit losläßt, ist Oberstudienrat-Charme im Stil der 70er Jahre angesagt. Über West 3 (auch in vielen Kabelnetzen außerhalb von NRW empfangbar) dringt die dreiviertelstündige Schlummertour mit Dämmerschoppen-Schmiß in die Haushalte ein. Da sitzt er noch, der gemütliche Strickjacken-Träger, der mit dem Temperament eines gerade aus dem Winterschlaf aufgeweckten Braunbären Weisheiten zu semi-professionellen Anwendungen von sich gibt.

Der Computerclub ist auch eine jener Stätten, an denen rührend von »multimedialen Ereignissen« geplappert wird, sobald sich etwas auf dem Bildschirm bewegt und dazu ein Geräusch ertönt. Ahnungs- und Anspruchslosigkeit paaren sich zu einer miefigen Mischung, die durch unfreiwilligen Trash-Charme in 20 Jahren Kult-Status erringen könnte.

Das Abspielen einer digitalisierten Video-Sequenz beschränkte sich auf Standbilder und zerhackten Sound; nicht gerade Multimedia, sondern multiple Inkompetenz. Tröstlich mag die Tatsache wirken, daß solche Glanzleistungen nahezu unter Ausschluß der Öffentlichkeit stattfinden. Nur wenige geistig gesunde Menschen dürften Sonntags um 12 Uhr mittags West 3 einschalten. Und wenn Sie sich beim nächsten Mal fragen, warum Sie den öffentlich-rechtlichen Gieranstalten zwangsweise TV-Gebühren in den Rachen werfen müssen, dann bedenken Sie: Diese Notopfer dienen dazu, solche moderierenden Fossilen vor dem Gang zum Arbeitsamt zu bewahren.

Trauriges Fazit: Bei der Wahl zwischen inkompetenten Nerv-Sendungen dürfen Sie sich zwischen dem Play-Time-Kindergarten und den dröseligen Zombies vom WDR hin und her gerissen fühlen. (hl)

SAT 1 KOMMT INS SPIEL

Leider erst nach Redaktionsschluß wurde die erste Ausgabe von »Games World« ausgestrahlt – die SAT1-Antwort auf Play Time TV. Das Konzept liest sich noch etwas überdrehter als der beschauliche Videospiele-Wettkampf von RTL 2. Auch bei Games World liefern sich Viertel- bis Halbwüchsige Duelle um die besten Punktzahlen. Moderiert wird das Spektakel von einem gewissen Robby Rob, nach Auskunft der Pressemappe »cool und zynisch, schrill und respektlos«.

Damit nicht genug: Nach Vorbild der WWF-Catcher-Persönlichkeiten gibt es fünf selbsternannte Videospiele-Champs, die »5 Videatoren«.

Die Kandidaten treten gegen diese mühsam auf schrill getrimmten Gestalten an, denen eine unbarmherzige Redaktion mächtig markante Namen verpaßte. Da gibt es Big Bad Boy (»böse und gemein, laut und verfressen«), Magic Gladiator, Young Indy, Baron von Zaster und natürlich Slug, den Schatten (»Der hilfsbereite Untote liebt die Dunkelheit«).

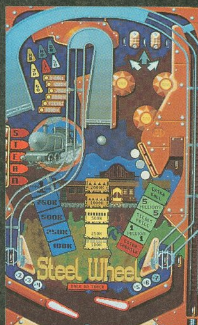
Klingt nicht gerade so, als seien gereifte PC-Spieler die Hauptzielgruppe dieses infantilen Treibens. Seit Sonntag, dem 10. April, wird Games World jeden Sonntag um 10 Uhr morgens auf SAT1 ausgestrahlt.



Bild: SAT1/Boris Trenkel

Rotkäppchen Robby Rob im Kreise einiger Videatoren-Kollegen







Spaß ohne Ende!

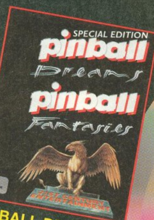
Die Profi-Flipper vom Flipper-Profi! Mit Pinball Fantasies für MS-DOS hat 21st Century Entertainment nochmal einen neuen Flipper-Rekord aufgestellt. Stefan Hempel, Moderator von TOP-DOS in **N3** wählte Pinball Fantasies für PC zu seinem persönlichen Flipper-Favoriten und **Chip** meint: "Die vier Spielflächen scrollen sanft und geschmeidig über den Monitor, bringen noch noch ein Extra-Menü mehr mit ins Spiel und machen soviel Spaß, daß der Tester viele, viele Stunden mit ihnen verbrachte."

Gönnen Sie sich auch ein paar schöne Stunden!





PINBALL DREAMS
MS-DOS 3,5"



PINBALL DREAMS
PINBALL FANTASIES
Compilation Amiga



PINBALL FANTASIES
MS-DOS 3,5"



PINBALL FANTASIES
Amiga CD 32

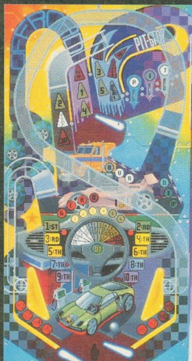
DREAMS



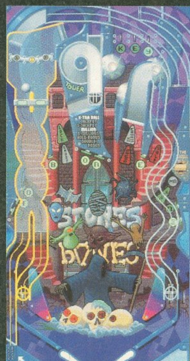
DEMNÄCHST: PINBALL DREAMS DELUXE CD!

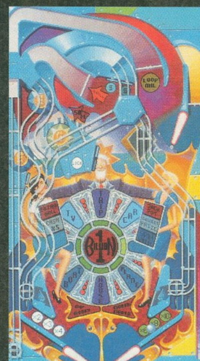
Mit dieser CD-ROM können Sie sich eine Scheibe vom Flipper-Paradies abschneiden: Pinball Dreams mit tollen Sounds, vier weiteren, bisher unveröffentlichten Bonus-Tischen und einem Touch Multimedia. Eine runde Sache für Ballkünstler!

FANTASIES





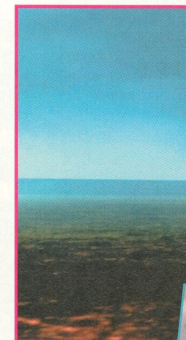




GRAFIK-EXPLOSION

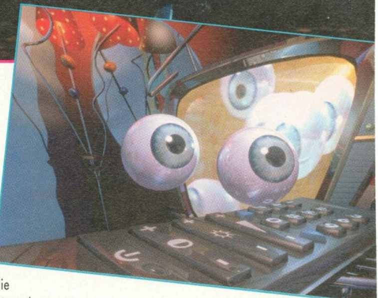


IMAGINA '94









Auf der Imagina, einer europäischen Messe für Computergrafik und 3D-Animation, regierten Silicon Graphics und dessen Software-Vasallen.

Die Computergrafik nähert sich dem Massenmarkt: Aus kurzen Spots und Mini-Filmchen sind abendfüllende Digi-Schocker und sogar ganze Fernsehserien geworden. Alle peilen mit der 3D-Animation auf ein anderes Ziel und Publikum: Die Automobil-Industrie möchten das absolute Fahrgefühl vermitteln, die Militärs ein top-komplexes Kriegsszenario schaffen. Die Werbung nützt die unbegrenzten Möglichkeiten der Computer-Animation um Kaufempfehlung ins Konsumentenhirn zu hämmern – mit radikalen Beats, Mega-Zooms und Nonstop-Morph-Attacken.

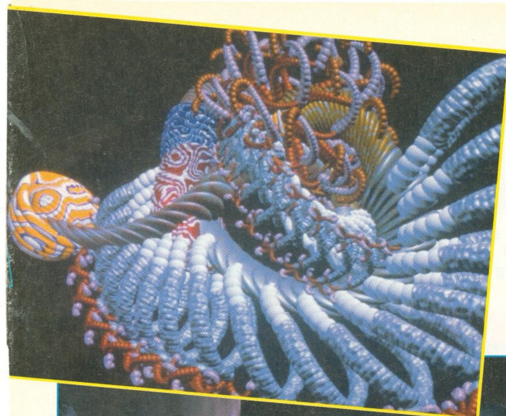
Die Möglichkeit, mit 3D-Konstruktionen aus Vektoren, Polygonen und Meta-Balls eine künstliches Universum (mal Inner Space, mal Badewanne) zu schaffen, macht Computer-Animation für das elektronische Spiel unverzichtbar. Nun stehen Speichermedien mit hunderten von Megabytes in den Wohnungen einer ganzen Generation, rechnet der Vobis-PC bereits schneller als die IBM-Zentrale in den 70er-Jahren. Es kann also losgehen: Mit der CD-ROM, RISC- und Pentium-Chips fliegt eine Generation durchs »Star Wars«-Universum. Die Computergrafik-Messe Imagina in Monte Carlo war fast schon eine Versammlung der MS-DOS-Ignoranten: Statt auf 3D-Studio schwören die Kreativen aus der Trick- und Animations-Ecke auf »Wavefront« »Alias« und »TDI« – die führenden Software-Hersteller der 3D-Industrie. Die gezeigten Beiträge des Prix-Ina-Filmwettbewerbs entstanden zu 80 Prozent auf Silicon Graphics-Rechnern.

Mit »The Hit« entstand dennoch ein mehrfach ausgezeichneter Beitrag auf einem MS-DOS-System und unter Autodesk 3D-Studio. Die Grafiker schufen eine monumental-trostlose Hammerfabrik, in der pausenlos Stahl auf Stahl schlägt. Plötzlicher dringt Sambarhythmus durch den eisernen Klangwall und die imaginäre Kamera zoomt einen roten Holzhammer ins Bild. Der temperamentvolle Außenseiter bringt Stimmung in die Stahlfabrik – verstummt aber unter den drohenden Blicken der anderen Werkzeuge. Er beendet sein Spiel und klopft schüchtern den Arbeitsrhyhthmus. Bald hat er sich auch in einen Stahlhammer verwandelt.

3D-Räumen liegen komplexe Drahtgitter-Modelle zugrunde. Jede Kante, jeder Vektor, jedes Polygon und jedes Objekt definiert sich auf Koordinaten auf der X, Y, und Z-Achse. »Shape Designer« und »3D-Modeller« entwerfen Autos, Raumschiffe und Dinosaurier aus Koordinaten und Polygonen. Wird auf einem MS-DOS-PC oder -Netzwerk gearbeitet, läuft Autodesks bahnbrechendes 3D-Studio, die Low-Cost-Lösung für Computergrafiker.

Das 3D-Studio setzt Lichtquellen und verlegt Texturen, »shaded« nach Gourad und Phong-Algorythmen und errechnet komplette Animationen.

Da das »Modelling« eines Objekts den größten Teil der Arbeit einnimmt, bietet ein findiger US-Entwickler vorgefertigte Vektor-Objekte an: Menschen,







Tiere und Maschinen liegen in einer Detailauflösung auf Wunsch und »ready for Animation« auf Lager. Der Hersteller rühmt sich, jedes gewünschte Objekt innerhalb einer bestimmten Frist zu erstellen. In diesem Jahr hatte er neben einem Ringbuch-Katalog bereits ein CD-ROM im Gepäck: Auf diesem Datenträger liegende tausende von 3D-Objekten – gut verschlüsselt und nur über eine Bestellung zu gebrauchen.

Die angesprochenen Themen vermitteln einen Eindruck von der Ausrichtung der Fachmesse an der Cote d'Azur; daneben ging's um interaktives Fernsehen, VR-Anwendungen in Wissenschaft und Kunst und um Programme für CD-ROM und CD-I. (wi)

CD Player, die Zweite

650 PLUS 68

Man nehme ein mit gut 650 MByte satt gefülltes CD-ROM, klebe es auf eine Zeitschrift mit 68 Seiten Tests und Infos speziell zum Thema CD-ROM – fertig ist die zweite Ausgabe von CD Player.

Seite 5

videoplayer

CD player

Um unsere Videoclips anzusehen, gehen Sie wie folgt vor:

Installieren Sie EINMAL das "Video für Windows"-Programm (unterster Knopf), auch wenn Sie dieses Programm von einer anderen CD-ROM schon mal installiert haben! Wenn Sie genau die Version DIESER CD-ROM installiert haben, ist das nicht mehr notwendig.

Starten Sie den Videoplayer direkt von diesem Menü aus. Wenn Sie sich mit auskennen, drücken Sie den

Sie können auch von Windows aus die Datei VPLAYER1.EXE im Verzeichnis VIDEOS direkt aufrufen.

VideoPlayer starten | Shortcut! | Video für Windows 1.1 installieren

Auf dieser CD-ROM befinden sich mehrere Videoclips, die unter "Video für Windows" lauffähig sind. Für die Videos gibt es ein eigenes, optisch ansprechendes Menü. Leider sind die Videos nicht unter DOS lauffähig.

nderem finden Sie unter den Videos ws mit Popstar Peter Gabriel, Erfinder Richard "Lord British" Garriot, ieler Tim Curry und anderen illustren Gestalten, die sich mit CD-ROM-Entertainment befassen.

Inhalt | Ende

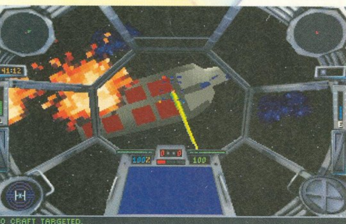
Nachdem das Programm CDPLAYER gestartet wurde, begrüßt Sie unser neues Menü

Noch einmal, weil's so schön war: Nach dem höchst positiven Feedback auf unser Sonderheft-Projekt »CD Player« wird es diese Kombination aus CD-ROM + Zeitschrift ab sofort öfter geben. Inspiriert durch viele Anregungen aus Leserbriefen haben wir die zweite Ausgabe gestaltet, die seit 14 Tagen an den Kiosken erhältlich ist.

Wir haben uns schwer reingehängt, um allen CD-ROM-Anwendern möglichst viel Stoff für ihre 19,80 Mark zu bieten. Sie erhalten zum einen eine »reinrassige« CD-Zeitschrift mit Dutzenden von Tests neuer Software und nützlichen Grundlagen-Artikeln. Diesmal im Mittelpunkt: CD-ROM-Tuning und Tempogewinn. Wieviel Spin braucht der Mensch? Was bringen Cache-Programme und wie arbeiten sie?

Neben dem Lesestoff gibt es reichlich Futter für Ihr Laufwerk. Außer brandneuen, teilweise spielbaren Software-Demo finden Sie auf dem beigepackten CD-ROM zum Beispiel ein halbes Dutzend Video-Clips, eine digitale Version des Starkiller-Comics und die neueste Version unserer Spielewertungs-Datenbank. Mit etwa 650 MByte ist das CD-ROM ordentlich vollgepackt; ein taufrisches Menüprogramm sorgt dabei für komfortable Bedienung.

Um Ihnen angesichts der Datenfülle des CD-ROMs von CD Player 2 einen vernünftigen Überblick zu verschaffen, drucken wir nachfolgend den Inhalt dieses leckeren Scheibchens ab.



Wollten Sie immer schon mal Darth Vader als direkten Vorgesetzten haben? Mit der spielbaren Demo des X-Wing-Nachfolgers Tie-Fighter begeben Sie sich auf die dunkle Seite der Macht!

Spiele-Demos

Optimale Kaufberatung live auf dem Bildschirm: Mit den Schnupperversionen auf unserem CD-ROM können Sie die neuen Programme antesten, bevor Sie dafür Geld auf den Ladentisch legen. Einige Demos sind spielbar, andere können »nur« angesehen werden. Neben Kostproben von über 30 neuen Spielen (die zum Teil noch gar nicht erschienen sind) gibt es auch ein paar Demos zu Heimanwendungs- und Edutainment-Software.

11TH HOUR
AUFSCHWUNG OST
BATTLE ISLE 2
BENEATH A STEEL SKY
CINEMANIA '94
COMANCHE
CYBERACE
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST
DRACULA UNLEASHED
DRAGONSPHERE
ELDER SCROLLS: ARENA
EVASIVE ACTION
INFERNO
MAN ENOUGH
MECH WARRIOR II
NEW KID ON THE BLOCK
NOMAD
OUTPOST
PETER PAN
PINBALL FANTASIES
RALLY
RAVENLOFT
REBEL ASSAULT
REMIND ME
RETURN TO ZORK
SAM & MAX
SHADOW CASTER
SIM CITY 2000
SPEED RACER
SSI DEMO-SAMMLUNG
STUNT ISLAND
SUBWAR 2050
THEME PARK
TIE-FIGHTER
TORTOISE AND THE HARE
UNNECESSARY ROUGHNESS
WIZARD

Patches

So manches Spiel, daß Sie für viel Geld im Laden kaufen, hat noch ein paar Programmierfehler. Um diese »Bugs« auszumerzen, bieten einige Hersteller sogenannte »Update-Patches« an. Zu den folgenden Spielen haben wir solche Fehlerbeheber für Sie zusammengestellt.

ACES OF THE PACIFIC 1946
CIVILIZATION
COACHES CLUB FOOTBALL
COMANCHE
DRACULA UNLEASHED
ELDER SCROLLS: ARENA
FALCON 3.0
FANTASY EMPIRES
FLIGHT SIMULATOR 5.0
FORMULA ONE GRAND PRIX
GABRIEL KNIGHT CD-ROM
GABRIEL KNIGHT DISKETTE
HAND OF FATE
KASPAROV'S GAMBIT
KING'S QUEST 6 CD-ROM
LEISURE SUIT LARRY 6
LINKS 386 PRO
MASTER OF ORION
POLICE QUEST 4
QUEST FOR GLORY 4
REBEL ASSAULT
RETURN TO ZORK
SAM & MAX
TFX DISKETTE
TFX CD-ROM
THE 7TH GUEST

Spiele-Datenbank

Der »Daten Player« ist eine Datenbank, in der die Wertungen aus den Spieletests von PC Player erfaßt sind. In der neuen Version 2.0 werden über 300 PC-Programme beschrieben, beurteilt und gezeigt. Erfreuen Sie sich außerdem an verfeinerten Suchkriterien oder dem übersichtlichen Tabellenmodus.

Video-Clips

Zur komfortablen Begutachtung der Videofilme auf unserem CD-ROM starten Sie am besten den »Video Player«, ein neues Programmier-Kleinod von Toni Schwaiger. Um ein Video zu sehen, klicken Sie einfach die Kassette mit dem gewünschten Namen an. Unsere kleine Software-Videothek sollte diesmal für jeden etwas bieten: Musikgenie Peter Gabriel plaudert über seine Multimedia-Pläne, Filmmogul George Lucas präsentiert Highlights aus LucasArts-Spielen, die Programmierer von Origin führen ihre neuesten Spiele vor – und bei soviel Prominenz dürfen Lenhardt & Schneider mit den »Multimedia-Leserbriefen« nicht fehlen...

PETER GABRIEL'S XPLORA (Der Musiker führt sein erstes interaktives CD-Projekt vor, das demnächst für PCs erscheint).
ORIGIN (Die Texaner zeigen ihre neuesten Spiele wie »Bioforge« oder »Ultima 8«).
LUCASARTS (Grafik-Häppchen aus aktuellen Spielen und ein paar nette Worte von George).
MEGARACE (Animations-Studie des neuen Rennspiels von Software Toolworks).
MAKING OF GABRIEL KNIGHT (Bericht von den Dreharbeiten zur CD-ROM-Version des Sierra-Abenteuerspiels).
MAKING OF CRITICAL PATH (Die Entstehung von Mediavisions CD-ROM-Debütspiel).
MULTIMEDIA-LESERBRIEFE (Dreieinhalb Minuten gepflegter Blödsinn aus unserer Redaktion).



Zusätzliche Features und über 300 Kurztests bietet die neueste Version unserer Wertungs-Datenbank

Comic: Starkiller CD-ROM

Als Bonus für alle Liebhaber leicht verrückter Comic Strips gibt es jetzt endlich Starkiller digital! Der legendäre »Bill Bates-Zyklus« wurde in voller Farbenpracht gescannt.



Exklusiv für CD Player-Leser, die Lust auf schräge Comics haben: »Starkiller interaktiv«!

Comic-Künstler Rolf Boyke zeichnete einige Bilder komplett neu und unser CD-Mastering-Supervisor Boris Schneider baute zusätzliche Gags ein: Sie können dieses Epos nicht nur am Bildschirm lesen, sondern durch das Anklicken bestimmter Bilder auch Nahaufnahmen, erläuternde Zusatztexte oder Soundeffekte entdecken.

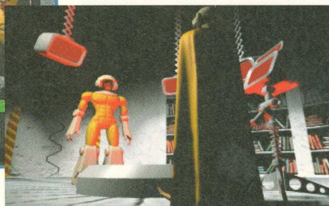
Tools & Utilities

Keinen passenden VESA-Treiber für Super-VGA-Grafik zur Hand? Update für den Soundkarten-Treiber gefällig? Oder bräuchten Sie eine Boot-Diskette, damit das neue Programm endlich läuft? Als kostenlosen Bonus haben wir einige nützliche Utilities für Sie gesammelt, die den Umgang mit CD-ROM-Software erleichtern können.

BOOTDISK-MACHER
CD-BENCHMARK
CD-BOOTDISK
CD-TOOLS
MT32-GENERAL MIDI
SOUNDBLASTER 16MPU
V400-VESA-TREIBER
VESA-TESTPROGRAMM
VGA-BENCHMARK



Mit dem neuen Video Player können Sie die Windows-Videoclips besonders komfortabel genießen



Gönnen Sie sich einen ersten Blick auf die Grafiken von Inferno, dem neuen 3D-Spiel der TFX-Programmierer

STRANDGUT

Neue Spielideen sind so rar wie einsame Inseln: Vielleicht ist Silmaris deswegen auf das Konzept von »Robinsons Requiem« gekommen. Der Spieler will in die Elite-Truppe der Regierung befördert werden und muß deswegen einen besonders harten Test bestehen. Er wird auf einem Gefängnisplaneten ausgesetzt und soll aus eigener Kraft fliehen. Natürlich ist das nicht allzu einfach – die hier lebenden Mörder, Monster und Terroristen freuen sich schon auf einen netten Zellenkumpanen.

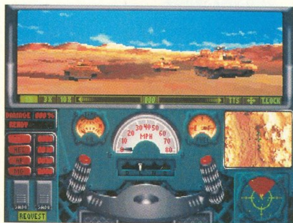
Silmaris verspricht uns ein packendes Rollenspiel mit viel Action, echter 3D-Grafik mit Brücken, Tunneln und Höhlen und über drei Quadratmeilen ununterbrochener Spielfläche. Eine spezielle CD-ROM-Version soll zusätzliche Videosequenzen bieten. Außerdem wird der Körper des Spielers durchsimuliert: Viele Faktoren können zur Erschöpfung führen und besonders peinlich wird's, wenn Sie sich wegen Blutvergiftung selbst einen Arm amputieren müssen. Im April soll Robinsons Requiem auf den Markt kommen, die CD-ROM-Version wird im Mai folgen.



3D-Grafik auf dem Gefängnisplaneten: »Robinsons Requiem« ist eine Science-fiction-Variante der Schiffsbrüchigen-Geschichte.

SANDFLUT

Die Voxel kehren zurück – Novalogic legt gerade Hand an die letzten Bytes der Panzersimulation »Armoured Fist«. Ähnlich wie beim Vorgängerspiel »Xenobots« steuern Sie nicht nur einen Panzer, sondern einen ganzen Verband in strategischer Einheit. Das Programm war eigentlich vor einigen Monaten schon fertig, doch nach dem Erfolg von »Commanche« entschloß man sich, noch die Voxel-Grafik für das Gelände kurzfristig einzubauen. Auf allen bisherigen Fotos rollen die Panzer durch ein Wüstengelände; ob man noch andere Landschaften zu sehen bekommt, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.



Die Panzersimulation »Armoured Fist« von NovaLogic verwendet wieder das Voxel-Grafik-System

DRACHENBRUT



Seltsam: Ishar III heißt in der Pressemitteilung »Alliance of Evil«, doch auf dem Bildschirm »The Seven Gates of Infinity«...

Wir zitieren aus der Pressemitteilung: »Eine Trilogie besteht normalerweise aus drei Teilen. Die Abenteuer um Ishar machen da keine Ausnahme. Hier ist der langerwartete dritte Teil.« Nachdem wir unsere Erregung darüber nur mühsam bändigen konnten, brachten wir in Erfahrung, daß im »Alliance of Evil« untertitelten Spiel der Bösewicht Shandar im Körper des großen, bösen, schwarzen Drachen Wohratax aufersteht. Um das zu verhindern, müssen Sie in Ishar III einige Reisen in die Vergangenheit unternehmen. Ansonsten gibt es die übliche Rollenspiel-Kost: 100 Charaktere, 40 Zaubersprüche, Echtzeitkämpfe und Automapping. Das Spiel soll komplett in Deutsch im April erscheinen.

MORDWUT

Access Software nähert sich der Vollendung von »Under A Killing Moon«, einem aufwendigen 3D-Grafik-Adventure mit eingestreuten Videosequenzen. Voraussichtlich drei CD-ROMs werden in der Packung liegen. Relativ bekannte amerikanische Schauspieler wie Margot Kidder (»Superman«) und Brian Keith sind in den Hauptrollen zu sehen. Der Spieler wird völlig frei durch die 3D-Umgebung laufen können, da sie nicht, wie bei »7th Guest« vorberechnet auf den CDs liegt, sondern von 3D-Routinen, die bei der Links-Entwicklung entstanden, live berechnet wird.

Apropos Links: Ein weiterer Golfkurs für Links, Links 386 Pro und Microsoft Golf ist lieferbar. Der »Castle Pines Golf Course« wurde von Jack Nicklaus entworfen und ist der längste Kurs der PGA-Tour; er bietet auch das längste Loch, das bergauf gespielt werden muß. Eine neue Herausforderung für alle Computergolf-Fans. (bs)

KURZ BERICHTET...

+++ Software für Mädchen: Die neue Firma »BIG TOP PRODUCTIONS« versucht's. Die Multimedia-Umsetzung der japanischen Comic-Figur »Hello Kitty« soll den »noch völlig unerschlossenen Markt« (Originalzitat von Jan Myrick, Marketing-Chef bei Big Top) revolutionieren. Programmiert wird das Ganze von ehemaligen LucasArts-Entwicklern, die von Big Top angeheuert wurden.

+++ SONY ist mit MICROSOFT ein Agreement eingegangen, das für die »Mini Disc Data« entscheidend ist: Das Datei-System wird nicht CD-ROM-kompatibel sein, sondern ist von vornherein auf Windows NT und Windows 4.0 ausgelegt; allerdings sollen die Disks auch unter normalem MS-DOS noch lesbar bleiben.

+++ Die japanische Firma SANYO hat einen echten 3D-Videoschirm entwickelt, der keinerlei Brillen oder anderen Hilfsmittel benötigt. Hunderttausende von kleinen Linsen auf der Bildröhre spiegeln die beiden unterschiedlichen Bilder in die Augen der Betrachter. Erster Einsatz des neuen Systems: Spielhallen-Automaten. Taito programmiert die Software.

+++ Wie heißen sie heute? Meldeten wir noch vor ein paar Ausgaben, daß sich Spectrum Holobyte nach dem Aufkauf von Microprose in Microprose umbenennen wird, gab Microprose jetzt bekannt, sich in Spectrum Holobyte umbenennen zu wollen... Den Namen Microprose soll es aber weiterhin als Label für Simulationsspiele geben.

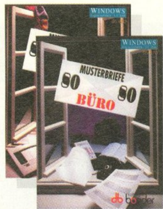
+++ Jetzt wird es albern: »MCS Soundsaver« ist ein Bildschirmschoner, der mittels eines Mikrofons nach Geräuschen fahndet und diese als psychedelische Muster auf den Bildschirm bringt. Außerdem kann man die Grafiken auch im Takt zu einer CD oder einer Midi-Musik hüpfen lassen...

+++ Die Programmierer des erfolgreichen »Microsoft: Dinosaurs«-CD-ROMs haben die deutsche Übersetzung fast abgeschlossen und arbeiten jetzt an »Dangerous Creatures«. Diesmal geht es um Raubtiere, die noch nicht ausgestorben sind.



»Under A Killing Moon« kombiniert Video-Aufnahmen mit 3D-Animationen

software boeder

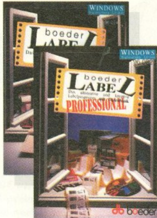


80 Musterbriefe Privat/Büro

Mit diesen Druckformatvorlagen decken Sie schnell und profimäßig alle Dokumente des täglich wiederkehrenden Schriftverkehrs ab. Egal, ob Sie nun Ihre private oder Ihre Korrespondenz im Büro unkompliziert abwickeln wollen.

- automatische Verknüpfung mit allen gängigen Windows-Textverarbeitungen

Reorder-Nr.:
95 662 DM 39,95* (Privat)
95 670 DM 39,95* (Büro)



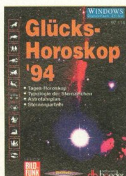
boeder Label/boeder Label *professional*

Erstellen Sie Ihre eigenen Etiketten in Minutenschnelle!

- mehrere Etiketten gleichzeitig editieren
- Etiketten-Größen beliebig definieren
- unterstützt alle boeder-Label
- Grafikimportmöglichkeit

Profi-Version:
Barcode-Unterstützung, interne Datenbank u.v.m.

Reorder-Nr.:
96 074 DM 39,95*
96 082 DM 89,95* (Professional)

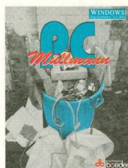


Glücks-Horoskop '94

Ihr persönlicher Astrofahrplan – computergenau für das ganze Jahr!

• Tages-Horoskop für Sie, Ihre Familie und Freunde • Angabe von Hoch- und Tiefzeiten im Jahresverlauf • Anzeige von Harmonie-, Karriere-, Gewinn- und Risikotagen • Typologie der Sternzeichen • astrologische Partnerwahl

Reorder-Nr.:
97 114 DM 49,95*

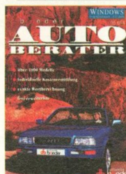


PC Müllmann

Überwacht System-Veränderungen bei der Arbeit mit Windows.

• checkt Systemdateien • vergleicht neue mit alten INI-Dateien • bearbeitet INI-Dateien • stellt alte INI-Dateien wieder her • gibt Systeminformationen • löscht Dateien nach Abfrage

Reorder-Nr.:
96 199 DM 39,95*

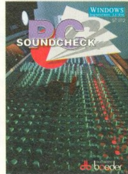


boeder Autoberater

Die erste intelligente Neu- und Gebrauchtwagenliste!

• Datenbank mit über 1000 Modellen • auch ältere Jahrgänge • Erfassung & Verwaltung individueller Modelle • exakte Wertberechnung • Ausdruck von generierten Listen und Modelldatenblättern • etc.

Reorder-Nr.:
95 654 DM 49,95*

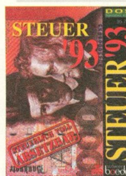


PC SoundCheck

Sounds verändern, *wie es Euch gefällt!*

• Klänge individuell anpassen • verfremden • mischen • 16-Bit-Aufnahmen schrumpfen • versch. Aufnahme- bzw. Wiedergabegeräte anwählbar • Filter, Echo/Hall, Einmischen, Bereiche duplizieren • verschiedene Sounds werden mitgeliefert

Reorder-Nr.:
97 072 DM 39,95*

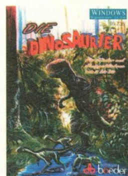


Steuer '93

Das Programm zum schnellen Erstellen Ihres Lohnsteuerjahresausgleichs

• alle Einkunftsarten • detaillierte, übersichtliche Abfragen • automatische Berücksichtigung der gesetzlichen Pauschalen • Online-Hilfe • Berechnung der geminderten Einkommensteuer • Monatslohnsteuertabellen • Formulardruck • u.v.m. • steuerlich voll absetzbar

Reorder-Nr.:
95 746 DM 39,95*

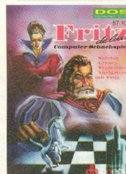


Die Dinosaurier

Die Lern-, Spiel- und Wissenssoftware für die ganze Familie

• Hintergründe und Theorien • Dinosaurier-Lexikon • Dino-Stammbaum • Veranschaulichung des Dino-Skeletts • Dino-Quiz • Dino-Memory • Dino-Spiel • ausdruckbarer Dino-Bastelbogen

Reorder-Nr.:
95 738 DM 69,95*



Fritz deluxe

Das Computer-Schachspiel für Einsteiger und Großmeister

• große Eröffnungsbibliothek • Trainingsmöglichkeiten • Blitzschach • Stellungsbewertung • Anzeige bedrohter Felder • einstellbare Spielstufen • einstellbares Handicap • u.v.m.
• Elo-Zahl von etwa 2000

Reorder-Nr.:
87 107 DM 99,95*

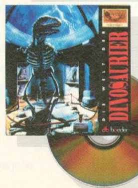


Planer... mit Uli Stein

Das perfekte Zeitplanungssystem, das Ihnen hilft, Streß zu vermeiden und zusätzlich noch Spaß zu haben – mit Cartoons vom Feinsten, designed by Uli Stein!

- unterstützt die wichtigsten Ringbuch-Zeitmanagementsysteme

Reorder-Nr.:
96 033 DM 99,95*



Die Welt der Dinosaurier CD-ROM-Version

Die ultimative, multimediale Dinosaurier-Wissenssoftware

- Sprachausgabe
- Animationen
- Zoomfunktion
- Sounds
- Videosequenzen

Reorder-Nr.:
98 047 DM 99,95*

Diese und weitere boeder software-Produkte erhalten Sie im Fachhandel, in Kaufhäusern, Flächenmärkten und über den EDV-Buchversand Michel (02191/8661).

boeder software gmbh • Klenzestraße 1-3 • D-85737 Ismaning
☎ 089/96 34 38-0
☎ 089/96 13 751

** unverbindliche Preisempfehlung*





STREIT-GESPRÄCH

WER SOLL

Warum sind CD-ROM-Spiele eigentlich so teuer? CDs sind einfach zu produzieren und schwer zu kopieren, doch Microprose zieht mit den Preisen an. Gerechtfertigter Schritt oder Kunden-Melkerei?



Uwe Fürstenberg ist Marketing-Manager der deutschen Niederlassung von Microprose. Für die nächsten CD-ROM-Produkte kündigt er höhere Preise an: »Ausschlaggebend sind die wesentlich höheren Entwicklungskosten.«

Aktuell

CD-ROMs lassen sich billig herstellen, sind wesentlich robuster als Disketten und machen Raubkopierern das Leben schwer. Bestseller wie »Rebel Assault« verkaufen weltweit mehrere 100.000 Exemplare – ergo könnten die Softwarefirmen ihre Preisvorteile an die Kunden weitergeben. Doch das Gegenteil scheint der Fall zu sein: Meistens kosten PC-Spiele auf CD-ROM mehr als die Floppy-Varianten.

Microprose gehört zu den Befürwortern von höheren CD-ROM-Preisen. In unserem Streitgespräch beruft sich Marketing-Manager Uwe Fürstenberg auf höhere Entwicklungskosten: »Da kommt leicht eine Million pro Titel zusammen – und die müssen wir erstmal wieder reinholen«. Heinrich Lenhardt von der Redaktion PC Player hält dagegen: »Jetzt habt Ihr mit CD-ROM ein Speichermedium, bei dem sich das Raubkopie-Problem nahezu in Luft auflöst – und was passiert? Die Preise gehen rauf!«.

HEINRICH: Was hört man da für finstere Pläne von Microprose? Ihr wollt die Preise für CD-ROM-Spiele künstlich hochziehen?

UWE: Da muß ich gleich mal widersprechen; von einer künstlichen Preisgestaltung kann nicht die Rede sein. Die Preise gestalten sich immer nach Marktsituation und Nachfrage. Ausschlaggebend für die Preisentwicklung bei CD-ROM-Titeln von Microprose sind die wesentlich höheren Entwicklungskosten. Um einigermaßen im profitablen Bereich zu bleiben, sind wir gezwungen, die Preise zu erhöhen.

HEINRICH: Wie sehen diese Preisüberlegungen denn konkret aus?

UWE: Unsere unverbindlichen Preisempfehlungen für Diskettenspiele sind momentan in drei Gruppen gestaffelt. Komplett übersetzte Produkte mit deutschen Bildschirmtexten kosten 139 Mark; wurde nur das Handbuch übersetzt, sind es 129 Mark und ist das Spiel vollständig in Englisch, beträgt die Preisempfehlung 119 Mark. Bei einem komplett deutschsprachigen CD-ROM, das gegenüber den Diskettenversionen verbessert ist, würde der empfohlene Endverkaufspreis bei 149 oder 159 Mark liegen. Wir reden also von einem Preisunterschied zwischen 10 und 20 Mark.

HEINRICH: Und wie seid Ihr auf diesen Unterschied gekommen?

UWE: Erste Erklärung: Preise für PC-Spiele haben sich etwa in den letzten zehn Jahre auf dem gleich Niveau bewegt. Der Anwender ist aber wesentlich anspruchsvoller geworden. Früher hat man sich darüber gefreut, wenn einzelne Pixel über den Bildschirm gehüpft sind. Heute erwartet man aufwendige Grafik-Technologien wie Gourard-Shading oder Texture-Mapping. Die Entwicklungskosten sind mit denen vor zehn Jahren absolut nicht mehr vergleichbar. Daß man den Preis so lange halten konnte, lag am Wachstum des Marktes: Es gab immer mehr Computer und es wurden entsprechend mehr Spiele verkauft.

Jetzt tritt das CD-ROM als neuer Datenträger an; man hat aber noch nicht die Absätze des PC-Diskettenmarktes. Ich habe andererseits bei CD-ROM höhere Entwicklungskosten – und die müssen irgendwo aufgefangen werden. Wenn ich nur ein Zehntel der Menge eines Diskettenspiels absetzen kann, müßte ich den Preis sogar ganz immens erhöhen. Das wollen wir natürlich nicht machen; schließlich unterstützen wir diese neue Technologie. Deshalb gehen wir mit einer moderaten Preiserhöhung zwischen 10 und 20 Mark an die Sache ran.

HEINRICH: Wer sagt denn, daß man von CD-ROM-Spielen wesentlich weniger verkauft? Schaut Euch mal den Erfolg von Rebel Assault an; LucasArts macht damit mehr Kohle als mit jedem seiner Adventures.

Was mir aufstößt, ist dieses unter-den-Teppich-kehren der kostensparenden Aspekte von CD-ROM-Programmen. Wenn man in den letzten Jahren eine beliebige Softwarefirma gefragt hat, warum Computerspiele nicht billiger sind, wurde man todsicher mit einem Argument vollgejammert: »Wir würden die Spiele ja viel billiger anbieten, wenn da nicht diese gewaltigen Massen von Raubkopien wären«. Jetzt habt Ihr mit CD-ROM ein Speichermedium, bei dem sich dieses Problem nahezu in Luft auflöst – und was passiert? Die Preise gehen rauf!

UWE: Wir als traditioneller Simulations-Hersteller haben uns über Raubkopien nie so beklagen können wie andere Softwarefirmen z.B. im Adventure-Bereich. Unsere Programme leben davon, daß man sie ohne die komplette Dokumentation nicht vernünftig bedienen kann.

HEINRICH: Noch ein Punkt, bei dem Ihr durch CD-ROM richtig Geld spart, sind die Produktionskosten. Eine CD ist in der Herstellung billiger als ein Batzen HD-Disketten.

UWE: Das Argument mit den Materialkosten ist richtig; ab etwa 3 HD-Disketten kommt das CD-ROM günstiger. Ein Spiel hat in der Regel nicht mehr als fünf Disketten; so gewaltig ist die Ersparnis also auch nicht.

HEINRICH: Euer »Master of Orion« hat es immerhin auf 8 Disketten gebracht...

UWE: ...es gibt halt immer rühmliche Ausnahmen. Aber durch diese geringe Ersparnis fange ich nicht den Mehrkostenaufwand ab. Die Programmierer müssen sich mit neuen Technologien erst auseinandersetzen. Wenn ich bei der Abrechnung unterm Strich bei CD-Produkten eher rote als schwarze Zahlen stehen habe, muß ich einfach am Verkaufspreis drehen. Das ist eine ganz vernünftige kaufmännische Entscheidung.

HEINRICH: In einem Punkt sind wir uns wohl einig. Mehr Geld fürs CD-ROM zu verlangen, ist völliger Quatsch, wenn es sich um die 1:1-Umsetzung eines Diskettenspiels handelt.

DAS BEZAHLEN?

UWE: Richtig, der Mehrpreis macht nur bei aufgewerteten CD-Titeln Sinn. Wir wollen uns ja nicht die Kundschaft verprellen.

HEINRICH: Aber ab wann gilt ein CD-Produkt als »aufgewertet«? Laß uns mal die Umsetzung »F-15 Strike Eagle III« als Beispiel nehmen. Am Spiel wurde nichts getan; das zusätzliche Feature ist ein grottig schlechtes Intro, das scheibchenweise auf Festplatte kopiert wird. Ist das bereits »aufgewertet«? Es kostet 20 Mark mehr nur wegen einem doofen Intro, das eh' keiner mehr als einmal sehen will?

UWE: In diesem Fall ist ein Aufpreis eigentlich nicht gerechtfertigt. Laß mich mal ein positives Beispiel bringen: »1942 Pacific Airwar Carrier«. Es kommt zunächst auf Diskette heraus und 2 Monate später auf CD-ROM. Letztere Version wird dann eine zusätzliche Modem-Link-Funktion haben, ein größeres Intro, erweitere Grafik, bessere Soundeffekte; vielleicht – aber das ist nur eine Überlegung – packen wir sogar die erste Missions-Zusatzdiskette dazu.

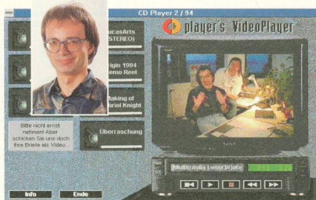
HEINRICH: Da sehe ich jetzt die großen zusätzlichen Entwicklungskosten nicht, wenn Ihr eine Modem-Option und ein größeres Intro programmiert. Bei »richtigen« CD-Produkten denke ich primär an Spiele, die speziell für CD entwickelt werden – die verkaufen sich dann auch entsprechend gut. Da kann ich auch einen Aufpreis nachvollziehen, weil ernsthaft die CD-ROM-Vorzüge ausgereizt und mehrere hundert Megabyte an Daten abgeliefert werden.

Dein Carrier-Beispiel überzeugt mich nicht so recht. Ist der Mehraufwand, dieses Programm für CD-ROM noch ein bißchen zu erweitern, wirklich so gewaltig, daß man dafür gleich 10, 20 Mark mehr verlangen kann?

UWE: Der Einbau der Modem-Option ist immerhin so aufwendig, daß wir es momentan nicht schaffen, sie bei der Disketten-Fassung rechtzeitig zu integrieren. Derzeit sind wir gezwungen, mehrere Monate zusätzliche Programmierarbeiten in dieses Detail zu stecken. Dafür und die anderen Verbesserungen »nur« 10 Mark mehr zu verlangen, ist angemessen.

HEINRICH: Dann sage ich mir als Käufer aber: Moment mal – eine ordentliche Softwarefirma bringt ein Spiel erst heraus, wenn es wirklich komplett ist. Für mich gehört dann schon bei der Disketten-Fassung eine Modem-Option serienmäßig dazu. Eigentlich will ich für das Ausmerzen der Schludrigkeiten des Herstellers nicht extra bezahlen.

UWE: Klar aus deiner Sicht, daß man möglichst viel aus allem rausholen möchte zum geringsten Preis. Jetzt könnte man so eine Modem-Funktion in jedem Spiel dieser Art erwarten – und warum klappt das nicht? Weil sie technisch aufwendig zu programmieren ist. Zum Minimalpreis alles bekommen – das ist einfach nicht realistisch.



Heinrich Lenhardt, Chefredakteur von PC Player, kann das Preisgejammer nicht verstehen. Sein Hauptargument: »CDs sind billig in der Herstellung und nahezu unkopierbar – also runter mit den Preisen!«

HEINRICH: Euren Basispreis von 120 Mark würde ich nicht gerade als »Minimalpreis« empfinden – Ihr seid ja nicht Code Masters...

UWE: Schaut Euch doch mal an, wie lange unsere Spiele in der Entwicklung stecken. Von der ersten Idee bis zur Veröffentlichung gehen da locker 15 Monate drauf. Und in der Zeit sitzen große Teams dran; im Schnitt investieren wir 8 – 10 Mannjahre für ein Produkt. Wenn ich zu den Personalkosten noch solche Faktoren wie Miete und Verwaltung dazurechne, addieren sich die Entwicklungskosten schon mal auf 1 Million. Und die müssen wir erst einmal wieder reinholen.

HEINRICH: Noch ein Wort zu den hohe Entwicklungskosten. Teilweise liegen die auch daran, daß bei den Softwarefirmen schlecht gemanagt wird. Schau Dir mal »Starlord« an: Ein Programmierteam wurstelt jahrelang vor sich hin, das abgelieferte Produkt ruft Entsetzen hervor und schwupps – schon müssen die Entwickler monatelang nachsitzen. Daß sowas die Entwicklungskosten in die Höhe treibt, ist klar.

UWE: Starlord ist ein passendes Negativ-Beispiel. Wir verließen uns auf die Aussagen weniger Programmierer, doch zum angestrebten Release-Datum hatte das Produkt nicht die Reife, um es verkaufen zu können. Dadurch sind natürlich unnötige Werbe- und Vorverkaufskosten entstanden.

Vom Timing her war Starlord ein Flop, aber einen solchen Schnitzer müssen unsere 30 anderen Titel auffangen, die wir dieses Jahr veröffentlichen. Solche Vorgänge haben auch konstruktive Folgen: Wir werden in Zukunft nur noch dann Marketing-Geld in ein neues Produkt stecken, wenn ein wesentlich größerer Personenkreis bei Microprose überzeugt ist, daß es reif zur Veröffentlichung ist.

HEINRICH: Lag der Ausnahme-Erfolg von Rebel Assault nicht daran, daß die Käufer das Gefühl hatten, sie bekamen wirklich was Vernünftiges für das Medium CD-ROM geboten? Sowohl aufwendige Technik als auch ein gutes Spieldesign – dafür gibt man auch gerne 10 Mark mehr aus.

Bei vielen 1:1-Umsetzungen von Diskette auf CD-ROM kann man sich als Käufer doch nur noch veralbert vorkommen. Eine Gefahr lauert auch am anderen Ende: Diverse »interaktive Filme« ohne gehaltvolles Spieldesign. Das sieht ja alles ganz schick aus – aber 3 x klicken, und schon ist man durch.

UWE: Der Endverbraucher steuert den Markt. Am Anfang waren die Kunden für alles dankbar, was auf CD ausgeliefert wurde, um ihre neue Hardware zu nutzen. Es kann ja auch segensreich sein, wenn man bei einer CD-ROM-Umsetzung viel Festplatten-Platz spart. Und die astronomischen Verkaufszahlen von Rebel Assault werden in einem Jahr nicht mehr möglich sein, weil es dann eine größere Auswahl guter CD-Titel anderer Hersteller gibt, auf die sich die Käufergunst verteilen wird.

HEINRICH: Ich glaube, die meisten Käufer haben keine Probleme damit, für ein echtes Spitzenprodukt 140 statt 120 Mark zu zahlen, wenn sie davon monatelang entsprechend gut unterhalten werden. Aber wehe, du legst soviel für einen Schmumpf-Titel hin und ärgerst dich dann nur über das rausgeschmissene Geld.

UWE: Richtig, dem müssen wir entgegensteuern. Unsere Politik wird es sein, etwa einen Monat vor Veröffentlichung eines Spiels eine Demo-Diskette über den Handel anzubieten, damit die Kunden sich vorab eine Meinung bilden können.

Enttäuschungen der Käufer zahlen sich langfristig nicht aus: Damit verprellt man sich nur seine Fans – und auf die sind wir angewiesen. (hl)

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Thomas Werner (tw)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Anatol Locker (al), Winnie Forster (wi)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha
Ultima 8: © Origin/Electronic Arts

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt



VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 240 132 50, Fax: (089) 240 132 15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 91,50
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Hypobank München, BLZ 700 200 01, Konto-Nr. 5054 725 606

Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–

Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: 089/240 13 250, Fax: 089/240 13-2 15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Diskettenbestellung:
Erdem Development, Postfach 10 05 18, 80079 München
Tel: 089/4 27 10 39, Fax: 089/42 36 08

Diskettenbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Bestellungen nur per Bankeinzug oder Verrechnungsscheck möglich

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	SIM CITY 2000	(9) Maxis
2	ANSTOSS	(2) Ascon
3	SAM & MAX HIT THE ROAD	(4) LucasArts
4	FLIGHT SIMULATOR 5.0	(1) Microsoft
5	T.F.X.	(6) Ocean
6	PRIVATEER	(5) Origin
7	AUFSCHWUNG OST	(3) Sunflowers
8	X-WING	(8) LucasArts
9	INDY CAR RACING	(12) Virgin/Papyrus
10	JURASSIC PARK	(10) Ocean
11	FRONTIER (ELITE II)	(13) Gametek
12	SYNDICATE	(14) Bullfrog/Electronic Arts
13	DAY OF THE TENTACLE	(7) LucasArts
14	PIRATES GOLD	(15) Microprose
15	ACES OVER EUROPE	(11) Dynamix
16	TERMINATOR: RAMPAGE	(18) Bethesda Softworks
17	CHRISTOPH KOLUMBUS	(–) Software 2000
18	MORTAL KOMBAT	(–) Virgin
19	PINBALL FANTASIES	(–) 21st Century
20	LANDS OF LORE	(16) Virgin/Westwood

Quelle: Media Control

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	REBEL ASSAULT	(1) LucasArts
2	DAY OF THE TENTACLE	(4) LucasArts
3	STRIKE COMMANDER	(2) Origin
4	RASENMÄHER-MANN	(–) Storm
5	IRON HELIX	(10) Spectrum Holobyte

Quelle: Media Control

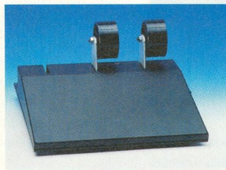
Thrustmaster steigt jetzt auf fahrbare Untersätze um. Das neue Steuersystem speziell für Renn-Simulationen macht Ihren PC zur Fahrschule.

Test: Formula T1

GIB GAS, ICH WILL SPASS

Viele Computer-Piloten schwören auf das Zubehör von Thrustmaster. Neben diversen Joysticks, die dem Original der Fighter-Jets nachempfunden sind, bietet diese Firma auch spezielle Pedale zur Rudersteuerung sowie das »Weapons Control System« an, eine geschickte Erweiterung der Tastatur, für Flugsimulationen. Doch andere Spieletypen lassen sich mit diesem Equipment nur schwer steuern; gerade bei einer zünftigen Renn-Simulation kommt man sich mit dem F-14-Stick ziemlich deplaziert vor.

Dem Fahrer kann geholfen werden: Für knapp unter 400 Mark kann man sich jetzt das Thrustmaster »Formula T1« ins Haus holen. Im Preis enthalten: Nicht nur ein formschönes Lenkrad, auch ein Schalthebel und zwei Pedale mischen mit. Fast fertig montiert findet man die Teile in der wuchtigen Packung. Lediglich das eigentlich Lenkrad muß noch mittels einer Schraube auf der Lenksäule fixiert werden. Ein Kabel vom Lenkrad geht zu den Pedalen und von dort weiter zum PC. Ein spezielles Interface wird nicht benötigt, der normaler Joystick-Port tut's auch. Allerdings muß der eine Port auf einem Stecker zwei Sticks abfragen können. Die meisten Joystick-Ports sind darauf ausgelegt; lediglich einige Billig-Ports auf Multi-I/O-Karten fragen nur einen Stick ab. Dann sollte man den Joystick an eine Soundkarte stecken oder noch ein paar Mark mehr für eine echte Game-Port-Karte ausgeben.



Die ungewöhnliche Pedal-Konstruktion mit Rollen macht ein Spiel ohne griffige Schuhe fast unmöglich

Jetzt benötigt man nur noch einen Tisch, auf dem man den T1 installieren will. Entweder finden Sie einen glatten Tisch, der den mitgelieferten Saugnäpfen viel Halt liefert (unsere rauhen Bürotische waren hierfür ungeeignet). Für ein permanenteres Design liegen auch zwei extra-starke Klettverschlüsse in der Packung. Die Anleitung warnt, daß eher eine Schicht der Tischplatte vom Tisch abbröckelt, bevor der Klebstoff sich ablösen läßt – also bitte nicht an teuren Antiquitäten festkleben... Die beiden Klettstreifen sind aber nicht so störend, daß man sie nicht während des normalen Arbeitens am PC in Kauf nehmen könnte.

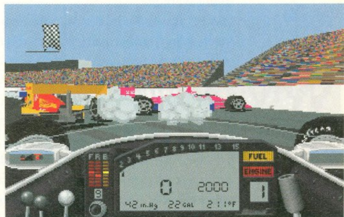
Das Lenkrad ersetzt den Joystick Nummer 1; es nimmt aber natürlich nur die Links/Rechts-Bewegungen auf. Die Pedale laufen als Joystick Nummer 2 – sie arbeiten ebenfalls mit Links/Rechts-Signalen. Fazit: Nur Programme, die diese seltsame Steuerungsart verstehen, kommen mit dem T1 zurecht. Dazu gehören immerhin die beiden wichtigsten Renn-Simulationen: »Indy Car Racing« und »Microprose Grand Prix«.



Viel Metall sorgt für Stabilität: Das »Formula T1«-Lenkrad wurde speziell für Rennsimulationen entwickelt

Für Sonderfälle gibt es noch zwei Feuerknöpfe und ein Schalthebel darf auch nicht fehlen. Dieser Hebel läßt sich allerdings nur um Millimeter nach oben und unten bewegen und bietet so lediglich eine recht gefühllose Gang-rauf/Gang-runter-Schaltung. Auch an die etwas eigenwillige Konstruktion der Pedale mit Rollen muß man sich erst gewöhnen. Mit zu glatten Schuhen oder gar Socken rutscht man immer wieder ab.

Herz des T1 ist natürlich das Lenkrad, welches man sich kaum besser wünschen kann. Selbstzentrierend und gerade mit der richtigen Federkraft ausgestattet liegt es gut in der Hand und macht das Steuern bei Indy Car zum Vergnügen. Ob Ihnen der ganze Spaß ein paar Hunderter wert ist, liegt sicher an Ihrem Spielegeschmack. Außer bei den genannten Simulationen gibt es wenig, was den T1 entsprechend fordert. Für eine Runde »Lamborghini Challenge« (siehe Test in dieser Ausgabe) ist so ein Gerät sicher etwas überdimensioniert. **(bs)**



IndyCar Racing macht mit dem Lenkrad gleich doppelt so viel Spaß

Thrustmaster Formula T1 gibt es unter anderem bei Joysoft, Dürener Str. 394, 50935 Köln. Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung.

DER DOPPELTE DREH



Bei Preisen um die 400 Mark wird so mancher Singlespeed-Besitzer schwach: Die neuen Low-Cost-CD-ROMs brechen zur Zeit alle Verkaufsrekorde.

Schneller als erwartet haben die Singlespeed-CD-ROM-Laufwerke ausgedient. Vor einem Jahr noch unumstößlicher Standard, führt heute kaum noch ein Händler die »langsamen« Laufwerke. Das liegt nicht zuletzt am enormen Preisverfall: Die Doublespeed-Modelle sind heute teilweise schon billiger als ihre Vorfahren. Für rund 400 Mark kann man bereits zwischen diversen Modellen verschiedener Hersteller wählen.

Die PC Player-Redaktion hat die Low-Cost CD-ROMs von Matsushita, Creative Labs, Sony, Orchid und Mitsumi genauestens getestet und nach Unterschieden gesucht. Dabei stand nicht nur die reine Geschwindigkeit im Vordergrund. Auch zusätzliche Anschlüsse, Interface-Lösungen, Bedienbarkeit und mechanische Verarbeitung wurden von uns geprüft.

Nicht am Test teilgenommen hat das CM206 von Philips; der Hersteller wollte in Kürze das Gerät gegen einen Nachfolger mit wesentlich verbesserten Leistungsmerkmalen und neuem Interface austauschen. Noch nicht verfügbar war das Doublespeed-Laufwerk von Aztech (CDA-268-01A), dem Hersteller der Sound-Galaxy-Karten.

Das Testfeld

Bei der Auswahl der CD-ROMs für diesen Test gab es folgende Kriterien: Preis möglichst um die vier- bis fünfhundert Mark; gute Verfügbarkeit im Fachhandel und Doublespeed-Technologie. Einige Laufwerks-Exoten, die man in Fachgeschäften kaum findet, wurden nicht in den Test aufgenommen. Ein Modell mit SCSI-Anschluß haben wir ebenfalls nicht im Test, da alle SCSI-Laufwerke unsere Preisgrenze deutlich sprengten. In einem Vergleich außer Konkurrenz konnten SCSI-Laufwerke sowieso nur wenig Vorteile für sich verbuchen: Die Geschwindigkeit ist identisch und das Handling der CD-ROMs durch »Caddys« eher ein Nachteil als ein Vorteil.

Im Test befinden sich insgesamt sechs Laufwerke: Das Matsushita CR 563-B und sein direkter Neffe, das 562-B, welches exklusiv von der Firma Creative Labs ausgeliefert wird; das Orchid CDS-3110; das Mitsumi FX-001D; und gleich zwei Laufwerke von Sony, das CDU-33A und das CDU-31A.

Geschwindigkeit

Alle Kandidaten arbeiten mit der Doublespeed-Technologie. Das bedeutet, daß sich die CD etwa doppelt so schnell dreht wie in einem normalen Audio-CD-Spieler. Damit lassen sich in der Theorie bei den heutzutage üblichen CD-ROMs (bespielt im »Mode 2«) etwa 307 KB/sec erreichen. Diesen Wert schaffen alle Laufwerke auch problemlos; lediglich das Orchid-Laufwerk rutscht in den Tests immer wieder mal nach unten ab; das kann aber an einem Lesefehler auf der CD liegen und muß keine weitere Bedeutung haben. Dieser Optimal-Wert wird aber nur erreicht, wenn der PC außer dem Lesen der CD nichts anderes zu tun hat. In Spielen wie »Rebel Assault« muß aber so nebenbei noch die Grafik dargestellt und der Sound zur Soundkarte gebracht werden. Wenn der PC sich nur noch zu 40 Prozent seiner Zeit um das CD-ROM kümmern kann, bricht die Datenübertragung immer wieder kurzzeitig zusammen. Der PC verpaßt einige Sektoren auf der CD und muß den Laser nochmal zurückspringen lassen. Insgesamt fällt so die Datenübetragungsrate je nach Laufwerk auf bis zu 100 KB/sec zurück. Dies ist allerdings der Extremfall: Unter üblichen Voraussetzungen steht für das CD-ROM etwa 60 Prozent der Rechnerzeit zur Verfügung. In diesem Fall können alle Laufwerke die Datenübertagung von 300 KB/sec noch halten; allerdings mußten wir bei manchen Testkandidaten die Treiber-Software in der CONFIG.SYS-Datei optimieren.

Ohne zusätzliche Buffer schaffte das Mitsumi-Laufwerk den 60%-Test nicht, die Sony-Laufwerke machten nur bei eingeschaltetem DMA-Transfer die Tests problemlos mit. Die langsame Betriebsart »Software Polling« (die bei Mitsumi, Sony und Orchid wahlweise benutzt werden kann) steht nur auf den beiden Matsushita-Laufwerken den Belastungstest durch. Zum Glück: Für das CR-562 und CR-563 gibt es keine Alternative mit Interrupts oder DMA-Transfer.

Die Zugriffszeit ist ein weiteres Kriterium für die Geschwindigkeit eines CD-ROM-Laufwerks. Der Laserstrahl muß ja die einzelnen Stellen auf der CD erreichen. Dies wird meistens durch Kombination zweier Techniken erreicht: Ein Motor fährt eine Laseroptik unter der CD hin und her und steuert somit die groben Positionen an. Die Feineinstellung nimmt dann ein drehbarer Spiegel vor.

Während der Spiegel recht flott arbeitet, da er nicht mal einen Quadratmillimeter groß ist, dauert das Bewegen der Optik mit dem Motor einige Zeit. Daraus errechnet sich die »Zugriffszeit« des CD-ROMs: Sie gibt an, wie lange das Laufwerk im Durchschnitt braucht, um eine bestimmte Stelle auf der CD zu finden. Eine exakte Angabe dieser Zeit kann man eigentlich nicht bekommen, da das Meßverfahren nicht genormt ist. Einige Hersteller geben die Zeit an, die der Laser für etwa ein Drittel der Strecke braucht. Andere messen die »längste« Zeit und nehmen einfach die Hälfte oder ein Drittel dieser Zeit. Wieder andere messen tatsächlich, indem sie per Zufallsgenerator einige hundert Stellen auf der CD anfahren lassen und daraus einen Durchschnittswert errechnen. Das letzte Verfahren wird auch im Programm »CD Bench« verwendet, mit dem wir grob die einzelnen Laufwerke gemessen haben. Alle Laufwerke bewegen sich im Bereich von 350 bis 400 Millisekunden (0,35 bis 0,4 Sekunden). Im

MATSUSHITA CR-562-B
CREATIVE LABS CR-563-B

Diese beiden Laufwerke sind absolut baugleich, sieht man von zwei kleinen Details ab: Dem Schriftzug an der Vorderseite und der Versionsnummer beim Einschalten. Das hat allerdings Folgen: Die neuesten CD-ROM-Treiber von Creative, die den Soundkarten beiliegen, prüfen einfach die Versionsnummer und sperren das Matsushita aus. Dabei sind die beiden, wie unsere Tests zeigen, ansonsten 100% identisch.

Die Laufwerke besitzen eine Motorlade, die sich auf leichten Druck schließt. Sie werden bevorzugt an die Soundkarten von Creative Labs (Panasonic / Matsushita-Bus) angeschlossen, müssen dort aber in der recht langsamen »Software Polling«-Methode bedient werden. Dank des guten Treibers gibt es aber keine Geschwindigkeits-Einbrüche. Eine eigene Interface-Karte bekommt man zum Matsushita-Modell nur gegen Aufpreis. Tip: Nur kaufen, wenn man das Interface schon hat, um Ärger zu vermeiden.

Wer noch ein älteres CD-ROM mit Singlespeed von Creative hat, kann dieses übrigens weiterverwenden. Bis zu vier CD-ROMs (drei neue und ein älteres) lassen sich an das selbe Interface anschließen. Preis: zwischen 400 und 500 Mark, je nach Händler.



MITSUMI FX-001D



Preisbrecher Mitsumi hat das günstigste Paket auf Lager: Zusammen mit einem flotten 16-Bit-DMA-Interface wird das FX-001D meistens unter 400 Mark angeboten. Dafür gibt es ein stabiles Laufwerk mit wenigen Macken – dazu gehört die schwergängige Motorschublade, die nur mit der recht unzugänglichen und zu kleinen Taste bedient werden sollte.
Während andere PC-Zeitschriften das Mitsumi ob seines kleinen internen Bufferspeichers abqualifizieren, schlug es sich bei unseren Tests äußerst wacker. Geschwindigkeitseinbrüche gab es nur bei falsch konfiguriertem Treiber. Viele Soundblaster-kompatible Karten bieten ein Mitsumi-kompatibles Interface an; manchmal allerdings ohne den DMA-Zugriff. In anderen Betriebsmodi ist das Mitsumi zwar nicht langsamer, aber da die Datenübertragung länger dauert, ist die Ruckel-Gefahr bei Videos höher. Low Cost ohne große Kompromisse – der Markterfolg ist garantiert.

Durchschnitt brauchen die Laufwerke also weniger als eine halbe Sekunde, um eine Stelle auf der CD-ROM anzufahren. Einen Ausreißer gibt es allerdings: Das Sony CDU-31A ist mit rund 500 Millisekunden Zugriffszeit deutlich langsamer als die Kollegen.
Diese Unterschiede in der Zugriffszeit wirken sich in der Praxis aber kaum aus. Wir testeten mit der CD »Cinemania«, wie schnell sich in den rund 20.000 Filmkritiken das Wort »Bogart« finden läßt. Das dauert beim geruhsamen Sony etwa 10 Prozent länger als bei den anderen Laufwerken – aber nur, wenn wir ohne »Cache« arbeiten. Mit aktiviertem Cache werden die Suchzeiten auf der CD minimiert und der Zeitunterschied zwischen den Kandidaten schmilzt zusammen. Da sich ein CD-Cache in jedem Fall auszahlt, ist das langsamere der beiden Sony-Laufwerke dadurch nur unwesentlich schlechter als seine Mitstreiter.
Fazit unserer Tests: Solange man nicht pedantisch jeder Zehntelsekunde nachhetzt, sind alle Doublespeed-Laufwerke nahezu gleich schnell. In Praxis-Tests, wie zum Beispiel dem Laden von »Strike Commander«, und bei Einsatz eines Cache-Programms sind die Meßunterschiede akademisch.

ORCHID CDS-3110

Der Einstieg von Orchid ins CD-ROM-Geschäft verläuft musikalisch: Das CDS-3110 ist das einzige Laufwerk im Test, welches eine Musik-CD auf Tastendruck wiedergeben kann, ohne daß auf dem PC eine spezielle Software geladen werden muß. Im Gegenzug gibt es bei den Benchmark-Tests immer wieder kleine Ausreißer nach unten. Entweder hatte unser Testmuster ab und zu Leseprobleme oder das Orchid liest auf den äußeren Spuren die Daten langsamer als innen (eine CD dreht sich normalerweise mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten, je nach Position des Lasers).
Das Laufwerk ist mit einem Sony-Bus ausgestattet, der nur an wenigen Soundkarten zu finden ist; ein Interface liegt aber in der Packung, das auch DMA-Transfers beherrscht. Optimiert ist das Laufwerk auf den Einsatz mit der Orchid »Soundwave«-Soundkarten-Serie.
Die Motorschublade ist ein wenig klobig geraten, steht weit nach vorne heraus und fährt erst über eine Sekunde nach dem Tastendruck aus. Aber wer das CD-ROM auch als Ersatz für einen CD-Spieler in Büro oder Arbeitszimmer nutzen will, wird die Musik-Funktionen zu schätzen wissen. Preis: um die 500 Mark, je nach Händler.



Komfort und Verarbeitung

Alle getesteten Laufwerke kommen ohne den »Caddy« aus. Besagter Caddy ist eine Schutzhülle, in die eine CD eingelegt werden soll, um sie vor Staub und Fingerabdrücken zu schützen. Daß solche Caddys nur wenig nutzen, zeigt die CD-Industrie mit den CD-Recorder-Systemen, die auf dem Markt sind: Die rund 10.000 Mark teuren Geräte, die spezielle CDs einmal beschreiben können, arbeiten alle ohne Caddy, sondern mit den bekannten Motorschubladen. Der Grund: Wer zu wenige Caddys hat und CDs immer in diesen austauscht, macht seine ROMs damit eher kaputt, als durch einen abwischbaren Fingerabdruck.
Bis auf die Sony-Laufwerke haben alle Kandidaten eine motorbetriebene Schublade, die auf Knopfdruck ein- und ausfährt. Leider ist der entsprechende Knopf bei allen Laufwerken kaum zu erreichen, wenn die Schublade ausgefahren ist. Deswegen schließt sich die Schublade auch, wenn man fest gegen sie drückt. Allerdings macht das Mitsumi dies nur widerwillig mit: Man hat Angst, das Laufwerk zu beschädigen, weil man sehr stark gegen die Schublade drücken muß. Die beiden Sonys bieten auch eine Schublade, die allerdings lediglich von einer Feder ein Stück nach vorne gedrückt wird. Zum Einlegen der CD muß man die Schublade von Hand drücken, bis sie einrastet; zum Herausnehmen muß man die Schublade, die einige Zentimeter nach vorne springt, selbst ganz nach vorne ziehen. Dafür sind die Sonys die einzigen, bei denen der Notauswurf vernünftig funktioniert – bei allen anderen Laufwerken sind manchmal extreme Klimmzüge notwendig, um ohne Strom die Schublade aufzukriegen.
Alle Laufwerke bieten eine Kopfhörer-Buchse und einen Lautstärkeregler an der Frontseite. Sinn macht das allerdings nur beim Orchid, denn dieses besitzt auch noch eine Taste, mit der Sie eine Audio-CD abspielen können, ohne daß Sie auf dem Computer eine Software laden müßten.
Das Orchid kann auch Musiktracks auf Tastendruck überspringen und das Spielen der CD wieder stoppen. Dafür ist es gar nicht mal so leicht, dem Orchid wieder eine CD zu entreißen: Die Auswurf-Taste hat eine Doppelfunktion als Stop-Taste und muß länger gedrückt werden, um die CD auszuspucken. Bis die CD dann endlich kommt, vergeht nochmal eine Sekunde, in der man gerne entnervt nochmal auf den Auswurf-Knopf drückt. Dann wiederum fährt die Schublade ganz aus, nur um sich sofort wieder zu schließen

– hoffentlich klemmt sich da keiner einen Finger ein.
Nur das Creative- und das Matsushita-Laufwerk haben eine Linsenreinigung. Zumindest gibt dies der Hersteller an und wir konnten die Laufwerke so weit auseinanderschrauben, um dies zu überprüfen. Das Mitsumi bietet defintiv keine Reinigung und bei den beiden anderen Laufwerken gibt es keine Angabe – die Optik war auch zu gut verbaut, um das mal eben mit dem Schraubenzieher nachzuprüfen. Dabei wäre es sehr wichtig zu erfahren, ob man eine Reinigungs-CD verwenden darf – bei einem Laufwerk mit Reinigungs-Automatik könnte das nämlich fatale Folgen haben. Da keines der Laufwerke absolut staubdicht ist (das verbietet die Schubladen-Konstruktion), kann die Lesegenauigkeit mit der Zeit abnehmen, so daß eine Reinigung durchaus zu empfehlen wäre.

Media Visions Außenseiter

Multimedia-Fabrikant Media Vision gibt sich mit klassischen CD-ROMs gar nicht mehr ab. Seine beiden Neu-Entwicklungen »Memphis« und »Reno« sorgen auf Computermessen für Aufregung, denn sie passen nicht ins klassische Schema. Memphis wird als »Multimedia-Subsystem« bezeichnet und besteht aus einem CD-ROM in einem Spezial-Gehäuse mit zwei Lautsprechern. Die Lautsprecher können entweder an der Seite des Gehäuses aufgesteckt werden oder aber mit den mitgelieferten Ständern seitlich senkrecht aufgebaut werden. Das System wird an einer Spezial-Version der Pro Audio Spectrum 16-Soundkarte angeschlossen – an einem Kabel hängen CD-ROM, Midi-Anschlüsse und Lautsprecher. Das CD-ROM ist ein SCSI-Doublespeed-Laufwerk von NEC.

Theoretisch würde sich Memphis als kleine HiFi-Anlage ganz hervorragend machen: Die wichtigsten Tasten eines CD-Players, ein Lautstärkeregler und ein eigener Netzanschluß sind vorhanden. Allerdings besteht das verwendete Laufwerk auf Benutzung von Caddys. Außerdem verbirgt sich das Laufwerk hinter einer Blende, die extra heruntergeklappt werden muß – denn während sich das ganze System in edlem Grau präsentiert, ist das Laufwerk selbst im PC-Beige gehalten. Ob man seine Audio-CDs dann wirklich lieber auf dem Memphis als auf der heimischen Anlage spielt, bleibt dahingestellt. Mit einem Preis von ca. 1700 Mark für das ganze System (CD-ROM, Lautsprecher, Soundkarte) zielt Memphis sowieso auf Leute, die gerne ein paar Mark mehr ausgeben.

Reno ist ein formschönes Doublespeed-SCSI-Laufwerk zum Mitnehmen: Mit einem Batteriepack verwandelt es sich in einen leichtgewichtigen transportablen CD-Player. Das flache Laufwerk macht sich nicht nur an Laptops gut, sondern paßt auch an Desktop-PCs. Zu Redaktionsschluß war Reno noch nicht lieferbar, doch mit einer ungefähren Preisangabe von ca. 600 Mark ist es ebenfalls deutlich teurer als ein »normales« CD-ROM. Pfiffiges Design hat halt seinen Preis.

Treiber, Extras und noch mehr...

Es ist ziemlich wichtig, ein CD-ROM-Laufwerk bei einem Händler zu kaufen, der auch später noch für Sie da ist und in Kontakt mit dem Hersteller steht. Denn oft korrigieren die Hersteller die Treibersoftware, um etwas mehr Geschwindigkeit herauszukitzeln oder die Betriebssicherheit zu erhöhen. Unserem Sony-CD-ROM lag beispielsweise eine Diskette mit der Treiberversion 1.71a bei, die einen kleinen Fehler hatte: Manchmal schaltete sie grundlos in den Singlespeed-Modus. Wir erhielten direkt von Sony den Update mit der Versionsnummer 1.73a, der diesen Fehler beseitigt. Ähnlich geht es dem Matshushita-Laufwerk, das größtenteils immer noch mit der Treiberversion 4.07 ausgeliefert wird. Der verbesserte 4.11-Treiber ist fehlerbereinigt, aber nur bei der Creative-Version dabei. Inzwischen fährt Creative sogar eine sehr brutale Aussperrungs-Strategie. Der weiter verbesserte Treiber 4.16 läuft nur auf dem 563-B, dem Creative-Laufwerk. Mit dem 562-ROM stellt sich dieser Treiber absichtlich tot. »Nur wer Creative-Laufwerke kauft, darf den Treiber, auf dem unser Copyright liegt, benutzen«, meinen Creative-Mitarbeiter. Seltsam nur, daß der Treiber sich auch mit dem Copyright von Matsushita meldet.

Beim Kauf eines Mitsumi-ROMs sollte man dringend darauf achten, wirklich die FX-001D-Version zu erhalten. In der gleichen Schachtel, nahezu identisch aussehend, gibt es nämlich auch ein FX-001S, welches etwa 40 bis 50 Mark preiswerter angeboten wird. Dabei handelt es sich um eine Singlespeed-Version. Selbst mancher Händler fällt unfreiwillig auf diese Ente rein und verkauft treuherzig die Laufwerke als »Doublespeed«.

Zwei Anschlüsse hat jedes ROM: Mit einem werden die Daten an das Interface und damit den PC übertragen, ein zweiter Audio-Anschluß wird auf die Soundkarte umgeleitet, damit etwaige Musiktracks mit Effekten von der Soundkarte gemischt und alles auf einem Lautsprecher wiedergegeben werden kann. Das Matsushita/Creative-Duo besitzt einen Digital-Audio-Ausgang, mit dem der Sound von einer CD direkt auf ein DAT-Gerät oder digital an einen Verstärker weitergeleitet werden kann – wenn man irgendwo das passende Kabel auftreibt. Die Sonys bieten hingegen einen kryptisch als »Sub I/F« bezeichneten Anschluß. Auf diesem Stecker werden theoretisch die Sub-Kanal-Informationen ausgegeben, die auf CD-i-Systemen, bei CD-G-Disks und bei CD-MIDI-Disks vorhanden sind. PCs können damit eigentlich gar nichts anfangen, weswegen der Stecker relativ unnütz ist – es gibt weder einen Anschluß dafür am Interface, noch eine Pinbelegung im Handbuch für Bastler.

Geht es noch schneller?

CD-ROM-Käufer sind zu Recht verunsichert: Da sich der Markt schon einmal radikal von Singlespeed auf Doublespeed-Laufwerke umorientiert hat, besteht die Gefahr, daß schon in wenigen Monaten durch billige Triplespeed-Laufwerke wieder eine Gerätegeneration veraltet. Allerdings zeigen Tests mit schon lieferbaren Triplespeed-Laufwerken (NEC 3Xi), daß die erneute Erhöhung der Geschwindigkeit kaum etwas bringt. In Tests, die wir für die Zeitschrift CD Player durchgeführt haben, hatte das NEC-Laufwerk keinerlei nennenswerten Vorteile.

Umgekehrt fragen sich Singlespeed-Besitzer, ob sie ihr Laufwerk schon austauschen müssen. Auch hier können wir beruhigen. In der selben Testreihe haben Singlespeed-Laufwerke bewiesen, daß sie alle aktuellen Spiele problemlos und in guter Geschwindigkeit laufen lassen können. Wer mehr Informationen über das Thema braucht, sollte sich den Artikel »Wieviel Spin braucht das ROM?« in CD Player, Ausgabe 2/94, durchlesen.

SONY CDU-31A SONY CDU-33A

Wenn Sony höchstpersönlich ein CD-ROM anbietet, erwartet man einiges; schließlich war Sony federführend an Entwicklung von CD und CD-ROM beteiligt. Die mechanische Verarbeitung beider Low-Cost-Laufwerke stimmt aber stutzig: Statt Motorlade gibt es eine reine Federlösung. Auf Knopfdruck springt die Lade ein paar Zentimeter heraus – das aber auch, wenn kein Strom da ist.

Optisch unterscheiden sich beide Laufwerke nur durch den Aufdruck, aber auch innerlich sind sie sich nicht unähnlich: Das CDU-31A ist in den Zugriffszeiten ein ganz schönes Stück langsamer. Eigentlich sollten Sie das CDU-31A auch gar nicht solo kaufen können. Es ist ein OEM-Laufwerk, welches PC-Herstellern in großen Stückzahlen zu kleinen Preise angeboten wird, um von vorneherein CD-ROM in neue PCs zu integrieren. Mancher Hersteller kauft die Dinger aber nur, um sie (vertragswidrig) alleine anzubieten – für den Kunden nicht unbedingt ein Vorteil.

Richtig mit Packung gibt es nur das schnellere CDU-33A; allerdings dann auch ein paar Mark teurer. Während das OEM-Laufwerk in einer Plastiktüte für unter 400 Mark über Ladentische geht, sind es beim 33er-Modell rund 50 Mark mehr. Die Sonys sind übrigens die einzigen Laufwerke, die das spezielle Datenformat von CD-i-Disks lesen können. Bei diesen CDs werden einige Prüfsummen weggelassen, um mehr Daten auf die Scheibe zu quetschen. Es gibt aber nur eine praktische Anwendung für dieses Format: Spielfilme, die im MPEG-Format kodiert wurden und nur mit einem MPEG-Decoder (»Reel Magic«) abspielbar sind.



Kaufen Sie das Passende

Keines der Laufwerke zeigte Schwächen, die uns von einem Kauf abraten lassen würden. Alle erfüllen Ihren Zweck und jedes hat so seine Eigenheiten – manchmal positiv, manchmal negativ. Unsere wichtigste Empfehlung lautet deswegen: Kaufen Sie ein CD-ROM, welches zu Ihrer Soundkarte paßt. Alle modernen Soundkarten haben einen CD-ROM-Anschluß und wenn Sie diesen mitnutzen können, haben Sie einen Steckplatz im PC gewonnen.

Ganz wichtig wird dies, wenn Sie auch auf CD-Audio nicht verzichten wollen; die beiliegenden Kabel passen meistens nur zu dem Soundkarten-Typ, der auch das passende Dateninterface besitzt. Wenn das Kabel nicht paßt, sind Sie meistens aufgeschmissen, solange Sie nicht selbst den Lötkolben schwingen. **(bs)**

KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) • ANLEITUNGEN (je 25,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	(L P) -
Abandoned Places	L P -
Adventure of Link	- P -
Alone in the Dark	(L P) -
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battlehawks 1942	- - A
Battletech	L - A
Betrayal at Krondor	**L - -**
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Companions of Xanth	**(L P) -**
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Crusaders of dark Savant	**L P -**
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Drachen von Laas	L - -
Dracula Unleashed	**L - -**
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	**(L P) -**
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	(L P) -
Eternam	L P -
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	**L P -**
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fish	L - -
Flies - Attack on Earth	**(L P) -**
Freddy Pharkas	(L P) -
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gobliins 2	L - -
Goblins 3	**L - -**
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Inca	**L - -**
Inca 2 - Wiracocha	**L - -**
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	L - -
Kathedrale Die	(L P) -
KGB	**L - -**
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Lands of Lore	**L - -**
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	(L P) -
Legend of Kyrandia 2	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Leisure Suit Larry 6	**(L P) -**
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	L - -
Lost in Time Teil 1 und 2	**(L P) -**
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Maniac Mansion 2	**(L P) -**
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 4	L P -
Might & Magic 5	**L P -**
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	- P A
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Prince of Persia	L P -
Projekt Firestart	L - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	(L P) -
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Return of the Phantom	**(L P) -**
Return to Zork	**(L P) -**
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Ringworld	**(L P) -**
Rise of the Dragon	- - A
Robox	L P -
Sam & Max - Hit the Road	**(L P) -**
Savage Empire The	- - A
Schatz im Silbersee der	**(L P) -**
Schwarze Auge das	L P -
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Caster	**L P -**
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	**(L P) -**
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	**L P -**
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Break	L - -
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Storm Across Europe	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Ultima 7 Serpent Isle	**L - -**
Ultima Underworld 1	L P -
Ultima Underworld 2	**L P -**
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	L P -
Vision	**L P -**
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	L P -
Ween	L - -
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

VORSCHAU

Die folgenden Titel erscheinen in Kürze. Der Erscheinungsmonat steht vor der Artikelbezeichnung

0394 alone in the dark 2	L
0394 dark sun-shattered lands	L
0394 flashback	L
0394 gabriel knight	L
0394 police quest 4	L
0394 prince of persia 2	L
0394 quest for glory 4	L
0394 star trek 2-judgement rites	L
0494 man enough	L
0494 rebel assault	L
0394 flashback	P
0394 lands of lore	P
0394 prince of persia 2	P
0394 ultima 7-teil 2-serpent i	P

IM HERBST GEHT ES LOS - DANN HABEN AUCH SIE SICHER IHR CPS-SOFTWARE-DEPOT GANZ IN DER NÄHE!

1 ANSTOSS — PC 3.5" dV 84.95

2 AUFSCHWUNG OST — PC 3.5" dV 84.95

3 ALONE IN THE DARK 2 — PC 3.5" dV 99.95

die weiteren Plätze	IBM-PC
4. B-WING (X-WING MISSION 2)	49.95
5. TERMINATOR RAMPAGE dV	94.95
6. MANIAC MANSION 2 dV	99.95
7. STARLORD dV	109.95
8. PRIVATEER dA	99.95
9. PINBALL FANTASIES dA	129.95
10. SUBWAR 2050 dV	109.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Natürlich kostenlos und unverbindlich.

Oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

IBM-PC 3.5 ZOLL

0394 archon ultra dV	94.95
0394 barbie dA	64.95
0394 beethoven dA	94.95
0394 blue force dV	94.95
0394 darkmare dA	94.95
0394 lothar matthäus dA	84.95
0394 return of the phantom dV	109.95
0394 spellcraft aspect of val. dV	89.95
0394 spelunx US	84.95
0394 tom & jerry dA	94.95
0394 ultima 8 - the pagan dA	99.95
0394 ultima 8 - the pagan(sap) dA	49.95
0394 v for victory 3 dA	94.95
0394 we're back dA	94.95
0494 schwarze auge 2 das US	94.95

IBM-PC CD-ROM

0394 blockout dV	29.95
0394 burntime dV	94.95
0394 daughter of serpents dV	94.95
0394 lawnmower man the US	119.95
0394 rebel assault dV	94.95
0394 turrican 2 US	79.95
0494 schwarze auge das US	84.95

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC 3.5 ZOLL

african trail simulator US	19.95
backgammon US	19.95
black jack US	9.95
budokan dV	34.95
club casino US	9.95
colossus bridge 4 US	29.95
daily double horse racing US	29.95
fantasy pack US	9.95
international karate US	19.95
khalaan dA	19.95
krisis in the kremlin US	39.95
living jigsaws US	29.95
mario andretti (budget) US	34.95
maze adventures US	9.95
megaphoenix (vga) US	19.95
north & south US	29.95
olympiad collection US	19.95
poker US	9.95
pro tennis simulator dA	34.95
quadralien US	9.95
rbi baseball two dA	29.95
serve and volley US	29.95
space battles US	9.95
space games US	9.95
sports pack (vga) classics US	24.95
star pack (vga) classics US	24.95
strategy games US	9.95
strip poker 2 US	29.95
triple action 4 US	39.95

IBM-PC 5.25 ZOLL

battletech (vga) US	29.95
gfl championship football US	19.95
king of chicago US	19.95
olympiad collection US	29.95
pole position US	19.95
savage empire the US	39.95

ZUB. & SOUND

ZUBEHÖR ALLG.

aktiv-boxen am 2s	Paar 49.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick gravis analog pro dA	94.95
joystick gravis schwarz US	84.95
joystick gravis transparent US	94.95
joystick m6 xt/at sv202 dA	24.95
joystick speed raider sv206 dA	34.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick transp. topstar sv227 dA	39.95
maus microsoft original rs-232	84.95
maus track boss dA	99.95
maus transparent sv 712 dA	44.95

SOUNDKARTEN

soundk. roland rap-10/at US	1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA	999.95
soundblaster 16 asp (oem) US	359.95
soundblaster 16 asp dA	459.95
soundblaster 16 basic dA	289.95
soundblaster 16 multi cd dV	439.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV	149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV	239.95
wave blaster karte US	419.95

CD-ROM GERÄTE

cd 16 edutaimnment pack US	1449.95
cd 16 performance pack US	999.95
cd 16 premium pack US	1199.95
cd 16 soundblaster discovery US	799.95
cd-rom philips 205	359.95
cd-rom matsushita+controller dV	444.95
cd-rom mitsumi+controller dV	424.95

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 "

1869 dV	89.95
aces over europe dV	94.95
amberstar dV	89.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
betrayal at krondor dV	99.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
civilization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 2 dA	69.95
der planer dV	94.95
der schatz im silbersee dV	99.95
discoveries of the deep dA	69.95
eishockey manager dA	94.95
elite 2 - the frontier dV	94.95
eye of the beholder 3 dV	94.95
flugsimulator 5 dV	129.95
freddy pharkas dV	94.95
gabriel knight dV	94.95
goblins 3 dV	94.95
in extremis dA	84.95
inca 2 dV	99.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95
indiana jones 4 dV	89.95
indy car racing dA	99.95
jack nicklaus golf dA	49.95
jurassic park dV	84.95
kolumbus dV	84.95
lands of lore dV	79.95
legend of kyrandia 2 dV	89.95
leisure suit larry 6 dV	94.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
master of orion dA	109.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might and magic 4 dV	89.95
monkey island 1 dV	89.95
monkey island 2 dV	89.95
mortal combat dA	79.95
nfl 94 dA	69.95
nhl hockey dA	94.95
patrizier der dV	79.95
pinball dreams dA	74.95
pirates gold dV	109.95
prince of persia 2 dA	84.95
privateer mis. 1 righ. fire dA	49.95
privateer speech pack dA	49.95
railrood tycoon deluxe dA	94.95
return to zork dA	99.95
schwarze auge das dV	89.95
silverball dA	79.95
simon the sorcerer dV	99.95
space quest 5 dV	89.95
star trek 2 dA	94.95
strike commander dA	99.95
strike commander tact. op. 1 dA	49.95
stronghold dV	94.95
syndicate dV	94.95
syndicate data disk 1 dV	49.95
t.f.x. dV	99.95
task force 1942 dA	104.95
trivial pursuit dV	79.95
ultima 7 - forge of virtue dA	49.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima underworld 1 oder 2 dA	89.95
wall street manager dA	94.95
wing commander 2 dV	94.95
winter olympics 94 dA	84.95
x-wing dA	94.95
x-wing upgrade kit dA	69.95
zeppelin dV	94.95

IBM-PC CD-ROM

7th guest (ohne video) dA	84.95
advantage tennis dA	84.95
air warrior s-vga version dA	89.95
alone & jack in the dark dA	94.95
arnie 2 dA	29.95
cd pd rom iii dV	44.95
cd-morph avi/flc format dA	24.95
chessmaster pro windows dA	119.95
conspiracy dV	99.95
der rasenmäher mann dV	94.95
dfü datenfernübertragung dV	54.95
europen championship dA	94.95
falk cityguide (single) 2cd's dV	69.95
fun games für dos & windows dV	89.95
game arena dV	39.95
gobliins 2 dV	109.95
grönemeyer dV	44.95
hannibal & 200 top games dV	79.95
hits for six 3 dV	29.95
hits for six vol. 1 dA	69.95
hits for six vol. 4 dA	69.95
hits for six vol. 5 dA	69.95
hot on cd dA	79.95
humans 1 & 2 dA	84.95
inca 2 dV	129.95
indiana jones 4 + 1000 spiele dV	89.95
invest dV	29.95
jurassic park dA	109.95
king's quest 6 dA	99.95
king's table dA	109.95
kings quest 5 dA	134.95
loom dA	99.95
lords of doom dV	29.95
lost in time dV	119.95
lucas arts classics adventures dV	119.95
m 1 tank platoon dA	104.95
malony dV	94.95
maniac mansion 2 dV	99.95
microcosm dA	99.95
might & magic 3-5 dV	99.95
mpc wizard dV	39.95
muds dV	29.95
news bbs dV	39.95
off limits ! (14 spiele) dA	29.95
oscar dA	79.95
patrizier dV	99.95
pegasus 2.0 dA	59.95
power games 93 dV	39.95
protostar dA	84.95
quest & fun dV	84.95
railroad tycoon dA	109.95
return to zork dA	119.95
rings of medusa dV	29.95
selectware system dV	29.95
sink or swim dA	89.95
sound cd dV	94.95
sound sensations dV	49.95
space quest 4 dA	89.95
spaceward ho ! dV	84.95
spirit of adventure dV	29.95
star wars chess dA	99.95
strip poker dV	44.95
t.f.x. dV	109.95
tennis cup 2 dV	29.95
toor! (incl. verwaltung) dV	59.95
topshot on cd dA	89.95
tornado dA	99.95
transworld dV	29.95
video for windows dV	49.95
winter olympics 94 dA	89.95
wonderland dA	84.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ..... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme ..... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ◻ L ◻ P ◻ A ◻ Prg ◻ Test ◻ Zub
.... ◻ L ◻ P ◻ A ◻ Prg ◻ Test ◻ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... ◻ Kundenmagazin (kostenlos)

PP 0594

AUFTRAGGEBER

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

MOGELN MACHT STARK

Wenn der böse Wutz in Level Drei Ihnen immer eines über die Rübe haut und Sie vor Wut in die Maus beißen möchten, macht ein »Cheater« vielleicht mehr aus Ihrem Spiel.

Ein Computerspiel kann noch so spannend, schön oder schaurig sein: Wenn man immer wieder an ein und der selben Stelle scheitert, wird auch das beste Programm zur Qual. Adventures kann man noch mit einer Komplettlösung überwinden, bei Rollenspielen hilft vielleicht auch noch ein Walkthrough, aber was ist mit den zahlreichen Action- und Geschicklichkeitsspielen?

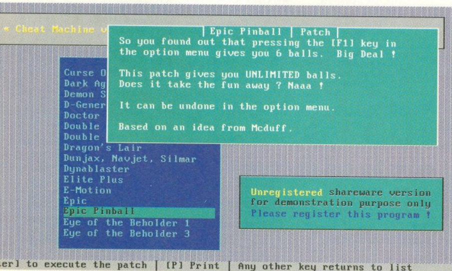
Jahrelang waren Sie hilflos der Willkür der Programmierer ausgeliefert. Jetzt stehen aber gleich mehrere Waffen zur Verfügung: Als Hard-, Soft- und Shareware machen sie jeden Obergegner lammfromm und Ihre Spielfigur unsterblich.

Lug und Trug, streng wissenschaftlich betrachtet...

Was passiert denn eigentlich in einem Spielprogramm, wenn Ihnen ein Monster eins überbrät und sich die Anzahl der Leben (Hitpoints, Energiepunkte, etc.) vermindert? Irgendwo in den 640 Kilobyte des DOS-Speichers befindet sich ein Byte, in dem sich das Programm diesen Wert merkt. Dummerweise ist diese Stelle im Speicher nicht nur von Spiel zu Spiel verschieden; auch dasselbe Spiel kann auf zwei unterschiedlichen PCs seine Werte an anderen Positionen lagern. Denn durch unterschiedliche DOS-Versionen, Treiber die mal mehr, mal weniger Platz brauchen und andere Eigenheiten von MS-DOS gibt es keine absoluten Adressen, an denen ein Spiel steht. Vielmehr wird es je nach aktueller Speicherlage mal hierhin, mal dahin geladen.

Die einfachste Möglichkeit, bei einem Spiel zu schummeln, wäre, an der entsprechenden Stelle das RAM einfach schreibzuschützen, ähnlich wie eine Diskette. Immer wenn Ihnen das Spiel dann ein Leben abziehen will, passiert nichts; die ursprüngliche Lebenszahl bleibt erhalten. Und da Ihnen nie ein Leben abgezogen wird, sind sie im Spiel unsterblich geworden.

In der Praxis scheitert diese Idee leider an zwei Problemen: Zum einen kann man RAM nicht so einfach schreibschützen, zum zweiten wissen Sie ja gar nicht, an welcher Stelle die Zahl der Leben gespeichert wird. Aber solche läppischen Probleme sollten doch zu lösen sein.



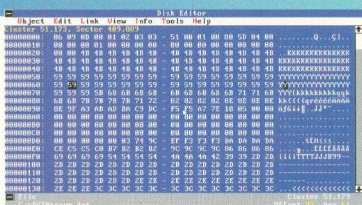
Im Shareware-Programm »Cheat Machine« sind Patches für ältere Spiele gespeichert

Schritt 1: HEXerei im Spielstand

Wenn man schon nicht am Programm selbst etwas ändern kann, haben manche Spiele doch zumindest einen wunden Punkt: Die Möglichkeit, einen Spielstand zu speichern. Gerade bei Rollen- und Actionspielen sind diese »Savegames« ein guter Ansatzpunkt, sich besonders stark und reich zu machen. Wichtigstes Hilfsmittel für solche Fälle ist ein guter Diskeditor, beispielsweise die entsprechenden Programme aus den bekannten »Norton Utilities« oder »PC Tools«. Ein solcher Disk-Editor zeigt Ihnen die Bytes auf der Festplatte in hexadezimaler Form an. Hexadezimal ist das bevorzugte Zahlensystem des PCs und zeigt Werte mit 16 Ziffern, von »0« bis »F« an. Die Zahl 255 wird beispielsweise durch die Ziffern »FF« dargestellt; von 0 bis 9 sind beide Zahlensystem glücklicherweise gleich.

Spielstand-Manipulatoren speichern nun eine Stelle im Programm und notieren sich die Eckdaten, nach denen sie suchen wollen; beispielsweise die Hitpoints eines Charakters oder die Geldmenge. Diese Zahl rechnet man in das hexadezimale System um und sucht den Spielstand nach diesen Ziffern ab. Wenn man etwas findet, was identisch oder ähnlich aussieht, ändert man es einfach auf gut Glück. Dann lädt man den Spielstand wieder und schaut nach, ob die Änderung was bewirkt hat. Schlimmstenfalls führt das zum Absturz des Spiels, größere Gefahren bestehen normalerweise nicht.

Da diese Art des Mogelns aber relativ beliebt ist, sind einige Spieleprogrammierer dazu übergegangen, ihre Spielstände zu codieren. Andere speichern die Werte nicht immer an der selben Stelle. Spielstände bei »Privateer« und »SimCity 2000« verwenden beispielsweise das IFF-Datenformat, bei dem mal mehr, mal weniger Bytes gebraucht werden. Für solche Spiele sind Angaben wie »Byte 22 auf FF ändern« nutzlos, da dieses Byte je nach Spielstand mal dies, mal das bedeutet. Öfters traut sich aber ein Programmierer, den gesamten Datenwust zu entschlüsseln und einen kompletten Spielstand-Editor zu schreiben. Solche Editoren findet man oft in Mailboxen. Mancher Editor



Mit einem Disk Editor wie dem aus den »Norton Utilities« kann man selbst versuchen, Spielstände zu manipulieren.

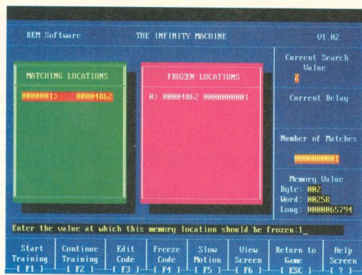
wird sogar als Shareware betrieben: Wenn Sie das Programm gut finden, würde sich der Autor über eine kleine Gabe (meistens um die zehn Mark) freuen.

Schritt 2: Training durch TSRs

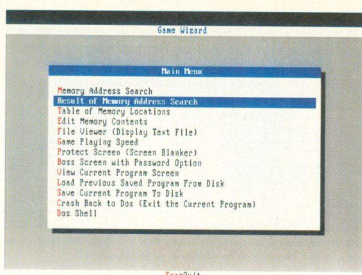
Es gibt Spiele, bei denen kann man nicht per Patch den »Sterben«-Befehl aus dem Weg räumen. Aus Kopierschutz-Gründen wird ständig geprüft, ob der Code manipuliert wurde; dann hört das Programm auf. Manchmal wird auch aus Angst vor Viren durch Prüfsummen verhindert, daß man im Programm selbst herumpatcht. Und andererseits gibt es sehr viele Spiele, bei denen man nichts speichern kann; da sind natürlich auch keine Manipulationen am Spielstand möglich. Für diese Fälle gibt es einige Programmierer, die solche harten Nüsse nicht ungeknackt lassen können. Sie suchen nach den Speicherstellen, in denen die Zahl der Leben gemerkt wird, und schreiben sich Programme, die diese Speicherstellen überwachen. Wenn das Spiel dann die entsprechende Stelle ändern will, schreibt das Trainer-Programm einfach den alten Wert zurück. Noch bevor das Spiel es merkt, haben Sie das just verlorene Leben wieder zurückgekriegt. Realisiert werden diese Trainer über sogenannte TSR-Programme. Diese Routinen werden vor dem eigentlichen Spiel geladen, haften sich im Speicher des PCs fest und werden alle hundertstel Sekunden einmal abgearbeitet, immer auf der Lauer nach Änderungen in der Zahl der Leben.
Natürlich haben diese Trainer-Programme mehrere Haken: Zum einen müssen Sie schon ein exzellenter Programmierer sein, um selber einen Trainer herzustellen. Außerdem müssen Sie den wunden Punkt des Spiels selbst herausfinden. Auch das erfordert exzellente Programmier-Kenntnisse. Kurzum: Sie haben das Spiel eher selbst durchgespielt, als daß Sie sich die notwendigen Dinge beigebracht haben, selbst so einen Trainer zu erzeugen.
Wenn Sie auf ein solches Programm angewiesen sind, bleibt nur der Blick in eine Mailbox, ob eine freundliche Programmiererseele tatsächlich dieses Problem gelöst hat. Doch solche Trainer-Software ist selten.

Schritt 3: Selbst ist der Mann

Wenn alle genannten Tricks nicht zum Erfolg führen, gibt es eine brandneue Methode, zum Mogelziel zu kommen. Mit einem »Game Cheater« finden Sie selbst den Code und



»Infinity Machine« ist ein professionelles Cheat-Programm aus den USA, das allerdings nur für Profis geeignet ist



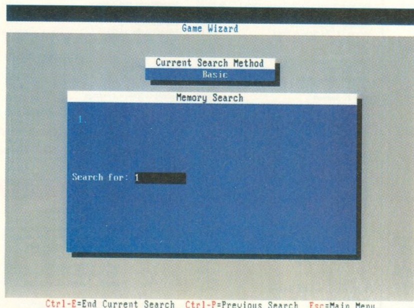
Das Sharewareprogramm »Game Wizard« bietet einfach zu bedienende Menüs und ist auch leicht zu installieren

bauen sich einen eigenen Trainer.

Das Programm »Infinity Machine« ist ein ganz normales Software-Paket, welches Sie beim Hersteller kaufen können. Es ist nicht ganz übersichtlich zu bedienen und etwas schwer zu installieren; Sie müssen unter anderem 60 Kilobyte Speicher, möglichst im »UMB«-Bereich, freimachen. Ansonsten können Sie viele Spiele aufgrund von »Out of Memory«-Meldungen gar nicht starten.

Einfacher, praktischer und vor allen Dingen billiger ist das Programm »Game Wizard«, welches als Shareware angeboten wird. In diversen Mailboxen können Sie sich eine Probeversion besorgen, die zwar in den Fähigkeiten eingeschränkt ist, Ihnen aber einen genauen Überblick über die Funktionen der Software verschafft. Kommen Sie damit zurecht, kaufen Sie direkt bei den Programmierern die Vollversion mit stark erweiterten Fähigkeiten; außerdem erhalten Sie auch fertige Cheats, die Sie direkt in den Game Wizard laden können.

Die Suche selbst ist allerdings kinderleicht. Nehmen wir als Beispiel ein Flipper-Programm, in dem Sie sich unendlich viele Kugeln geben wollen. Nachdem Sie die erste Kugel ins Spiel gebracht haben, drücken sie eine Taste, die den Game Wizard aktiviert. In den übersichtlichen Menüs geben Sie das Kommando, nach einer »1« im Speicher zu suchen. Wahrscheinlich wird an mehreren hundert Stellen eine 1 im RAM stehen, also ist diese Suche alleine ziemlich sinnlos. Jetzt spielen Sie aber weiter, verlieren eine Kugel und starten die zweite. Wieder werfen Sie den Game Wizard an, lassen jetzt aber nach einer »2« suchen. Im günstigsten Fall gibt es nur eine Stelle im RAM, die vorher 1 und jetzt 2 zum Inhalt hatte – Sie haben gefunden, wonach sie suchen. Sollten es immer noch mehrere Stellen sein, probieren Sie das Ganze mit immer weiteren Werten aus, um die Suche einzugrenzen.



Hat man einen Cheat gefunden, kann man ihm in Game Wizard nicht nur einen Namen geben, sondern auch auf Diskette speichern

Danach müssen Sie dem Game Wizard nur noch befehlen, die gefundene Speicherstelle auf den Wert »1« zu »freezen«. Sollte das Spiel jetzt versuchen, hier eine 2 hineinzuschreiben, wird diese vom Wizard einfach wieder mit einer 1 überschrieben. Dadurch ist jede Kugel, mit der Sie spielen, die Erste und das Spiel geht nie zu Ende. Analog können Sie beispielsweise in »Civilization« nach dem Geld, in »Ultima Underworld II« nach den Magie-Punkten oder in »NHL Hockey« nach der Torzahl des Gegners suchen.

Die Shareware-Version von Game Wizard läßt Sie nur nach einem Wert suchen; in der Voll-Version können Sie bis zu zehn Werte gleichzeitig überwachen. Das ist gerade bei Rollenspielen praktisch, um alle Charakterwerte gleichzeitig zu manipulieren. Außerdem soll es in der registrierten Version möglich sein, in fast jedem Spiel einen Spielstand zu speichern oder zu laden – auch wenn das Spiel keine Speicherfunktion besitzt! Es wird einfach das komplette RAM auf Festplatte gesichert.

Diese Fähigkeiten haben Sie schon beeindruckt? Schon ist ein weiterer Silberstreif für Mogler am Horizont zu sehen. Die Steckkarte »Action Replay« soll alles beherrschen, was der Game Wizard kann – und noch mehr. Insbesondere soll Action Replay ohne Speicher auskommen und auch bei den am wildesten programmierten Spielen funktionieren. Game Wizard muß, weil er selbst ein Programm ist, bei manchem gut geschützten Spiel leider die Waffen strecken.

Für die nächste Ausgabe planen wir ein Duell zwischen der Hard- und der Software-Mogellösung. Wir wollen dann die registrierte Version des Game Wizards gegen die Steckkarte in einem Vergleichstest antreten lassen. **(bs)**

Spiele REFERENZEN

Die besten PC-Spiele auf einen Blick: PC Player präsentiert Ihnen die aktuellen Referenz-Programme in den sechs wichtigsten Sparten.

ABENTEUERSPIELE

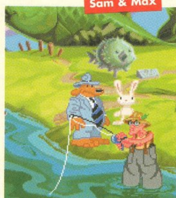
① Day of the Tentacle
LucasArts

Tentakelige Knuddelmonster werden böse und wollen die Menschheit unterjochen. Drei Helden verursachen diverse Zeitparadoxa, um dieses Vorhaben zu verhindern.
Äußerst schräge Handlung, jede Menge gelungene Gags. Bei aller Verrücktheit sind die Puzzles einfallsreich und logisch.

② Monkey Island II
LucasArts

Guybrush Threepwood ist wieder da. Sein alter Widersacher, der Spuk-Freibeuter LeChuck, sinnt auf Rache. Zahlreiche Humor-Breitseiten über das Piratenleben.

③ Sam & Max hit the Road
LucasArts


Sam & Max

Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) reisen auf der Suche nach einer entlaufenen Jahrmarkts-Attraktion quer durch die USA. Rabenschwarzer Humor!

④ Indiana Jones & the Fate of Atlantis
LucasArts

Der legendäre Kino-Abenteurer Indy Jones erlebt ein neues Abenteuer. Auf der Suche nach dem sagenhaften Atlantis muß er eine Reihe harter Rätsel knacken.

⑤ Return to Zork
Infocom

Der Enkel der legendären Textadventure-Serie; auch ohne Vorkenntnisse spielbar. Ausgeklügeltes Icon-System erlaubt komplexe Rätsel. Die CD-ROM-Version protzt mit Video-Animationen.

ACTIONSPIELE



Rebel Assault

① Rebel Assault
LucasArts

Nur auf CD-ROM erhältlich: Das Actionspiel rund um die »Star Wars«-Filme. Laserduelle auf Planeten, 3D-Manöver im Weltraum – abwechslungsreich bis zum Finale beim Todesstern.

② Privateer
Origin

Wing Commander-Nachfolger mit mehr Tiefgang. Diese Weltraum-Action-Handels-Simulation bietet für jeden etwas: 3D-Duelle mit Raumpiraten und Kauf von neuen Schiffen.

③ Comanche
Novalogic

Als Simulation geht diese rasante Helikopter-Sause wegen Realitätsmangel nicht durch, doch als hochkarätiges Actionspiel kann Comanche faszinieren.

④ Doom
id-Software

Die Flut an 3D-Actionspielen bescherte viel Mittelmaß und einen harten Oberkracher: Das Monstermetzeln in Doom ist technisch brillant umgesetzt. Spezialeffekte satt; auch an ein paar Puzzles wurde gedacht.

⑤ Shadow Caster
Origin

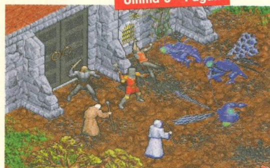
Einsamer Held bekämpft Monsterhorden, löst sporadisch Puzzles und kann dabei die Gestalt verschiedener Kreaturen annehmen. Schicke 3D-Fantasy mit viel Action und einer Prise Rollenspiel.

ROLLENSPIELE

① Ultima Underworld II
Origin

Flüssig animierte 3D-Grafik plus komplexes Spielprinzip. Der Held reist durch die Dimensionen, um Lord British und seine Bagage mal wieder zu retten.

② Ultima 8 - Pagan
Origin


Ultima 8 – Pagan

Der jüngste Sproß der klassischen Ultima-Serie. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues Grafiksystem verpackt.

③ Elder Scrolls: Arena
Bethesda

Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy-Brocken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action.

④ Crusaders of the Dark Savant
Sir-Tech

Viele Rollenspiel-Freaks schwören auf die ehrwürdige Wizardry-Reihe. Technisch nicht so edel wie einige Konkurrenz-Titel, dafür stimmen die inneren Werte.

⑤ Betrayal at Krondor
Dynamix

Das erste Rollenspiel von Dynamix bietet nicht nur eine spannende Story. Bei Grafik, Charakter-Entwicklung und Magiesystem gibt es eine Reihe neuer Ideen.

SIMULATIONEN

① Strike Commander

Origin

Die aufwendige 3D-Grafik kommt erst ab 50 MHz auf Touren, aber dann bekommt man auch ordentlich was zu sehen. Jet-Simulation mit einem ordentlichen Schuß Action und äußerst spannender Handlung.

② Aces over Europe

Dynamix

Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen.

③ Stunt Island

Disney / Wordperfect

Der Geheimtip für alle, denen andere Simulationen zu ernst sind: Als Stuntman fliegen Sie die abenteuerlichsten Vehikel und schneiden ihre Auftritt fürs Kino zusammen.

④ F-14 Fleet Defender

Microprose

Die Alternative zu Strike Commander: Nicht ganz so stark bei Grafik und Story, aber als Simulation realistischer und anspruchsvoller.



F-14 Fleet Defender

⑤ Silent Service II

Microprose

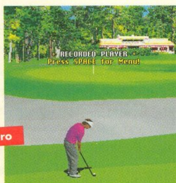
Der feuchte Klaustrophobie-Klassiker: Als amerikanischer U-Boot-Kapitän gehen Sie während des Zweiten Weltkriegs auf Patrouillenfahrt im Pazifik.

SPORTSPIELE

GOLF — Links 386 Pro

Access

Ein Golfplatz wird nach allen Regeln der Kunst simuliert, fotorealistische 3D-Grafik inklusive. Es gibt auch eine abgespeckte Windows-Version namens »Microsoft Golf«.



Links 386 Pro

FUSSBALL — Sensible Soccer

Renegade

Kleine Spielfiguren wuseln über den Bildschirm. Schnell und Action-betont präsentiert sich diese Fußball-Simulation, die von diversen Turniermodi abgerundet wird.

TENNIS — World Tennis Championships

Mindscape

Echtes 3D-Tennis, bei dem Sie das Geschehen aus der Perspektive Ihrer Spielfigur sehen. Extrem gewöhnungsbedürftig, aber nach einer Weile gelingen passable Ballwechsel.

AUTORENNEN — Indy Car Racing

Papyrus/Virgin

Auf acht Strecken der Indy-Car-Serie treten Sie gegen 30 Computerfahrer an. Detaillierte 3D-Grafik und einstellbarer Realitätsgrad: vom sorglosen Action-Gerummse bis hin zur Simulation.

EISHOCKEY — NHL Hockey

Electronic Arts

Vom Einzelmatch bis zur 84 Spieltage währenden Liga: Sie übernehmen den NHL-Verein Ihrer Wahl und messen sich mit den besten Eishockey-Teams Nordamerikas.

STRATEGIE- UND DENKSPIELE

① Railroad Tycoon (Deluxe)

Microprose

Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium aufzubauen. Die neue Deluxe-Version bietet ein paar Szenarien mehr.

② Lemmings

Psygnosis

Verteilen Sie unter den niedlichen Lemmingen Talente, damit sie den Weg zum Level-Ausgang finden. Die Spielidee ist einfach und läßt Spielraum für gute Puzzles.

③ Civilization

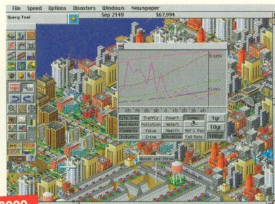
Microprose

Sie lenken das Geschick Ihres Volkes über die Jahrtausende. Kultur, Militär und Wissenschaften müssen forciert werden, um das Evolutions-Rennen gegen den Computer zu gewinnen.

④ SimCity 2000

Maxis

Als Städteplaner und Bürgermeister in Personalunion sind Sie für die Infrastruktur einer wachsenden Metropole verantwortlich. Super VGA sorgt für ein übersichtliches 3D-Terrain.



Sim City 2000

⑤ Tetris

Spectrum Holobyte

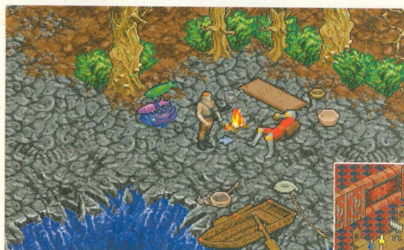
Einfach (und) genial: Geometrische Gebilde schweben dem Boden eines Bechers entgegen. Stapeln Sie die Klötzchen so geschickt, daß sich keine Lücken bilden.

Pagan
Ultima VIII

Origin peppt seine »Ultima«-Erfolgsserie mit neuem Look und frischer Steuerung auf: Im achten Teil darf sich der Avatar um die Geschicke einer fremden Dimension kümmern.

Eine Legende im neuen Gewand: Für den achten Teil der ebenso langlebigen wie erfolgreichen Rollenspiel-Serie »Ultima« krempelte Origin einiges um. Nicht nur Optik und Bedienung wurden für »Pagan« neu designt; auch das Szenario hat mit den Vorgängern nichts mehr gemeinsam und soll selbst für Ultima-Einsteiger leicht zugänglich sein. Das riesige Entwicklungsteam des Programms bestand unter anderem aus einer französischen und deutschen Delegation, die das Spiel rechtzeitig zum Erstveröffentlichungstermin komplett in die jeweilige Landessprache übersetzten – Sprachausgabe inklusive.

Zur Story: Nachdem der dienstälteste Computerspiele-Held die »Serpent Isle« vom Einfluß des bösen »Guardians« befreit hatte, war dieser nicht wenig sauer und versetzte unsere ebenso brave wie ritterliche Spielfigur namens Avatar flugs in eine weitere Parallelwelt: eben Pagan. Diese Dimension war lange Zeit ein friedlicher Ort mit vielen Städten, großen Kontinenten und einer glücklichen Bevölkerung. Die Menschen, damals »Zealanen« genannt, erhoben drei Emotionen zu Gottheiten. Die Liebe, den Haß und die Gleichgültigkeit wurden als Amoras, Odion und Apathas angebetet.



Nach der unsanften Landung in Pagan rappelt sich der Avatar mühsam auf die Beine

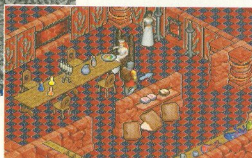
Mit der Zeit aber begehrten einige Menschen dagegen auf, die eigenen Gefühle auf höhere Wesen zu projizieren und fingen an, ihrerseits die vier Elemente Erde, Wasser, Feuer und Luft zu verehren. Als diese Gruppe immer größer wurde, bekamen es die konservativen Zealanen mit der Angst zu tun und verfolgten die »Heiden«, die fortan Paganen genannt wurden.

Unter Einmischung des Guardians kam es zu einem großen und leidvollen Bürgerkrieg. Als die Zealanen plötzlich Verstärkung von einem obskuren Überwesen namens »Zerstörer« bekamen, nahmen die vier Elemente Gestalt an und vernichteten die Gegner der Paganen. Bei dieser endzeitlichen Auseinandersetzung wurde die Welt fast ganz zerstört und ihr Gefüge kräftig durcheinandergebracht: Pagan liegt seitdem in ewigem Dämmerlicht, von den Kontinenten sind nur noch wenige Inseln übrig und von der ehemaligen Bevölkerung ein bloßer Bruchteil. Die Überlebenden jedoch, fast ausschließlich Paganen, verehren die vier gestaltgewordenen Elemente in Gestalt der Titanen Lithos, Hydros, Pyros und Stratos.

Jedem Titan ist eine bestimmte Art der Magie zugeordnet. Die Theurgisten Stratos' widmen sich vor allem der Heilung, die Anhänger der Hydros nennen sich »Gezeitenfürsten«, die Magie des Lithos wird von den Nekromanten ausgeübt, und die Pyros-Eingeweihten widmen sich vor allem offensiven Zaubersprüchen. Man munkelt auf Pagan, daß es noch eine weitere, fünfte Form der Magie geben soll...

Die Spielhandlung beginnt am Strand: Unser Held rappelt sich mühsam hoch, gerade aus tiefer Bewußtlosigkeit erwacht. Ein Fischer, der ihn aus dem Meer gerettet hat, erklärt ihm ein wenig seine Umgebung und weist auf einen Menschenauflauf an einem nahen Pier hin. Da er gerade nichts besseres zu tun hat, marschiert der arg gebeutelte Serienheld los, um sich die Sache mal genauer anzusehen. Unversehens gerät der Gestrandete in eine Hinrichtungszene, die ihm einiges über den Regierungsstil der amtierenden Gezeitenfürstin verrät.

Die augenfälligste Neuerung von Ultima 8 im Vergleich zu seinen Vorgängern ist die verbesserte Grafik: Der gesamte Bildschirm wird von einer isometrischen Sicht ausgefüllt, die die Umgebung des Avatars zeigt



Im Speisesaal stopft die böse Gezeitenfürstin alles mögliche in sich rein



JÖRG LANGER

Als alter Ultima-Fan war ich ziemlich auf die 8. Episode der Serie gespannt: Würde das Spiel auch den x-ten Aufguß der im Grunde immer gleichen Idee unbeschadet überstehen?
Das fertige Produkt kann aber überzeugen: Origin hat bei Ultima 8 sehr konsequent die mit »Serpent Isle« eingeschlagene Richtung weiterverfolgt: Loslösen von Britannia, Straffung der Handlung, größere Ausrichtung auf ein breiteres Publikum. Vor allem die Zurücknahme der Komplexität bei gleichzeitiger Verbesserung der Grafik machen Pagan für viele interessant, die sich mit den bisherigen Ultima-Titeln nicht so ganz anfreunden konnten.
Avatar-Veteranen allerdings, die es gewohnt waren, zettelbewaffnet wochenlang in einem riesigen Spielgebiet diversen Nebenhandlungen hinterherzulaufen, ohne dabei das eigentliche Spielziel zu vergessen, werden vielleicht etwas enttäuscht sein. Auch die umgemodelte, nun stark an ein Action-Adventure erinnernde Steuerung der Spielfigur mag dem einen oder anderen mißfallen.
Es fehlen einige liebgewonnene Details wie Tag- und Nachtzyklus, Witterung, verschiedene Währungssysteme, Partymitglieder und vor allem die weitgehende Ungebundenheit an eine bestimmte Handlungsabfolge. Pagan stellt mit Sicherheit kein »reinrassiges« Ultima mehr dar. Es ist aber eine Weiterentwicklung, und kein Aufguß oder gar Rückschritt. Insgesamt hat mir das Spiel – bei aller Kritik im Detail – sehr gut gefallen.

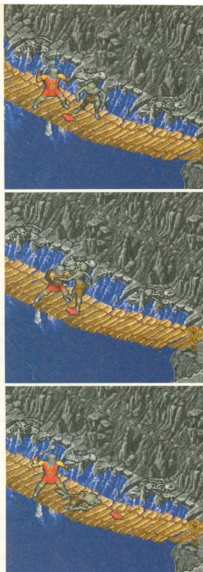
und ein gutes Proportionen-, Höhen- und Entfernungsgefühl vermittelt. Vor allem die Bewegungen wurden verfeinert: Sowohl die Hauptfigur wie auch alle anderen Personen und Monster sind sauber animiert. Es gibt viele kleine grafische Gags zu bestaunen, aber auch großflächige Grafikorgien bei bestimmten Ereignissen.

Wie bei Ultima üblich, erklingen passend zu der jeweiligen Spielsituation unterschiedliche Musikstücke im Hintergrund. Darüber hinaus machen auch die Geräusche des Spiels einen ausgezeichneten Eindruck: In eine Pfütze fallende Wassertropfen sind genauso zu hören wie das leise Schlagen einer Uhr oder das Aufschließen einer Schatzkiste. Die Monster geben charakteristische Laute von sich, das Ziehen von Waffen und vieles andere mehr wurde täuschend echt digitalisiert. Selbst die Schritt- (oder Lauf-) Geräusche des Avatars lassen deutlich erkennen, ob er sich gerade auf Stein, Holz, Gras oder im flachen Wasser befindet, und sind zudem exakt mit den Bewegungen synchronisiert.

An spielerischen Neuerungen fällt zunächst auf, daß der Avatar in Ultima 8 völlig auf sich allein gestellt ist. Seine alten Kumpane sind nicht mehr dabei und kommen im Spielverlauf auch nicht dazu. Zudem ist die Spielwelt bedeutend weniger komplex als von den letzten Teilen der Serie gewohnt (was aber trotzdem ausreichen dürfte, um den Durchschnittsspieler einige Wochen zu beschäftigen). So gibt es nur noch eine Stadt und sehr viel weniger Personen, mit denen der Avatar reden kann. Die Zahl der im Spiel vorkommenden Gegenstände wurde ebenso verringert wie die der Waffen und Zaubersprüche.

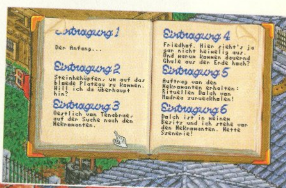
Auch die Handlung erweist sich als gestrafft. War selbst ein alter Ultima-Veteran bei den vorherigen Titeln ständig in Gefahr, sich in den Dutzenden von »Mini-Quests« und Unteraufgaben hoffnungslos zu verheddern, so ist der Spielverlauf jetzt sehr viel linearer aufgebaut. Man hat im Grunde nie mehr als zwei oder maximal drei verschiedene Aufgaben zu einem Zeitpunkt, so daß die Sache überschaubar bleibt. Die eigenen Handlungsmöglichkeiten sind allerdings sehr viel eingeschränkter als bei den Vorgängerprogrammen.

Für das Spielen von Pagan ist konsequenterweise auch keinerlei Ultima-Erfahrung notwendig: Von wenigen Anspielungen auf die Erde und Britannia abgesehen, handelt es sich beim achten Teil der Serie um ein eigenständiges Programm, das nicht mehr allzuviel mit den Vorgängern zu tun hat. In einem bestimmten Punkt unterscheidet sich Pagan besonders deutlich von alten Ultimas: Die gewohnten Rollenspielelemente wurden, vor allem beim Kampf, mit Action-Anleihen kombiniert. Bestanden die Kämpfe vor allem in Ultima 7 mehr oder weniger darin, der eigenen Party die richtigen Waffen in die Hand zu drücken, so ist nun auch die Geschicklichkeit des Spielers entscheidend.



Ein Ghul versperrt die Hängebrücke, was ihm schlecht bekommt

Gesteuert wird der Avatar ausschließlich mit der Maus. Die Bedienung ist ziemlich komplex, stellt aber nach einer gewissen Einarbeitungszeit kein Problem mehr da. Allgemein werden mit der rechten Maustaste die Beine des Avatars gesteuert (bewegen, drehen, treten). Die linke Taste repräsentiert Hände und Augen (benutzen, untersuchen, etc.). Die Spielfigur kann sich in acht Richtungen drehen, indem der auf dem Bildschirm zu sehende Pfeil in



Im Tagebuch werden Spielstände gespeichert



In der Küche gibt es eine Verabredung



Eingeblendeter Statusbildschirm und Inhalt des Rucksacks

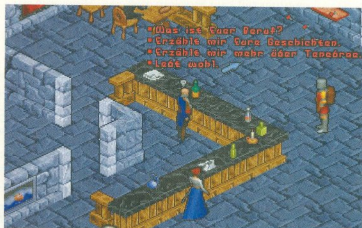
die gewünschte Richtung zeigt und die rechte Maustaste gedrückt wird. Schaut der Avatar bereits in Richtung des Pfeils, so bewegt er sich per rechter Maustaste dorthin. Hierbei gibt es drei Bewegungsarten, die vom Abstand des Mauszeigers zur Bildschirmmitte abhängig sind: normales Gehen, schnelles Laufen und vorsichtiges Vorantasten, das vor allem auf Klippen und in Wassernähe zu empfehlen ist.

Wird während des Gehens oder Laufens zusätzlich die linke Maustaste gedrückt, so springt der Avatar aus der Bewegung heraus. Beide Maustasten zusammen bei Bewegungsart »vorantasten« lassen den Helden einmal auf der Stelle hüpfen, um sich z.B. an einem Gebäude hochhangeln zu können, oder große Höhenunterschiede kletternd zu überwinden. Ist bei gleichzeitigem Drücken beider Maustasten die Bewegungsart »gehen« gewählt, so springt der Avatar aus dem Stand heraus ungefähr das Anderthalbfache seiner Körpergröße weit. Reicht die Sprungweite bei dem Versuch, einen breiten Spalt zu überwinden, nicht aus, kann sich die Spielfigur durch gute Reaktion noch am gegenüberliegenden Rand festhalten und hochziehen.

Durch Positionieren des Mauszeigers über einem Gegenstand und Drücken der linken Maustaste erscheint die Bezeichnung des Objekts. Gedrückthalten der linken Maustaste erlaubt das Bewegen des Gegenstands. Dies kann die Aufnahme ins Inventory sein, aber auch das gezielte Werfen an eine bestimmte Stelle. Mit linkem Doppelklick werden Objekte benutzt, Spruchrollen aktiviert, Türen oder Truhen geöffnet und Personen angesprochen.

Ein Doppelklick auf den Avatar bringt ein Statusfenster zum Vorschein, auf dem seine Rüstung, Bewaffnung und Charakterwerte zu sehen sind. Ein Doppelklick auf den hier zu sehenden Rucksack bringt dessen Inhalt als weiteres Fenster auf den Bildschirm. Im Gegensatz zu den alten Ultimas stoppt das Spielgeschehen nicht mehr, wenn auf dem Bildschirm ein Inventar angezeigt oder mit jemandem gesprochen wird. Wehe dem, der von einer übelgelaunten Spinne attackiert wird, während er sich gerade in netter Plauderei zu üben versucht!

Per Doppelklick der rechten Maustaste auf Ihre Spielfigur schalten Sie in den Kampfmodus um: Die aktive Waffe wird gezogen; von jetzt an gilt eine andere Steuerung. Ein Dop-



Im Gespräch mit der etwas aggressiven Schankwirtin



Ist die Haustür versperrt, hilft vielleicht der Weg übers Dach



HEINRICH LENHARDT

Ich bin in diesem Artikel der repräsentative Vertreter einer schweigenden Mehrheit: dem Verband rollenspielender Ultima-Skeptiker.

Schließlich kam's nicht von ungefähr, daß sich die Underworld-Spin-Offs in Deutschland deutlich besser verkauft haben als die klassischen Ultima-Folgen. Schön und gut, daß in jeder neuen Episode Iolo, Shamino und die anderen Haudegen ständig ihre Jugenderinnerungen austauschten. Wer aber nicht allzu tief in der Materie drin war, verlor bei all den Langatmigkeiten und Insider-Gags bald die Lust.

Mit Pagan geht's in die richtige Richtung. Zwar wird man von Anfang an nicht mit Automapping, Instant-Zaubersprüchen und anderem Komfortkram überhäuft. Mit ein wenig Geduld haben Sie sich hier aber weitaus leichter eingespielt als bei sämtlichen Ultima-Vorgängern. Nicht zu unterschätzen: Die reichhaltige Story kommt durch die tadellose deutsche Übersetzung bestens rüber.

Irgendwo in Deutschland werden ein paar Ewiggestrige jammern, daß in der guten alten Strichgrafik-Ära alles viel besser und anspruchsvoller gewesen sei (»...damals, Ultima IV auf meinem 64'er...«). Die Mehrheit der Spieler wird an Pagan aber deutlich mehr Spaß haben als an seinen Vorgängern.

Mit dem 8. Teil betritt die Ultima-Serie Neuland und wagt bei der Steuerung ein paar echte Innovationen – und die können dem gesamten Rollenspiel-Genre eigentlich nur gut tun.



Die Hexer sind in der Wahl ihrer Mittel nicht wählerisch



Kleiner Machtwechsel in Tenebrae

pelklick der rechten Maustaste dreht den Kämpfenden, bloßes Gedrückthalten der gleichen Taste bewegt den Avatar in Pfeilrichtung. Dadurch kann sich die Spielfigur im Kampf auch seit- oder rückwärts bewegen. Neben dem Aufsagen eines Kampfzaubers oder Werfen geeigneter Gegenstände auf den jeweiligen Widersacher können Sie durch einfaches Drücken der linken Maustaste mit der Waffe zuschlagen oder durch rechten Doppelklick in Richtung des Pfeils treten. Das Gedrückthalten der linken Maustaste bringt den Avatar in eine Art Abwehrstellung.

Die Zusammenhänge der Spielwelt sind detailliert. Unter anderem werden diverse physikalische Gesetze beachtet, so daß Gegenstände gewichtsabhängig mehr oder weniger weit geworfen werden können. Auch Kettenreaktionen mit explodierenden Öllampen oder Feuerpilzen sind möglich, die dann mit ihrer Detonation wiederum andere Gegenstände beeinflussen. Jeder tragbare Gegenstand kann auf Nimmerwiedersehen im Wasser versenkt werden, das andererseits auch für den Avatar tödlich ist, wenn er darin versinkt. Durch das Zusammenspiel dieser Regeln ist es z.B. möglich, einen Kampf dadurch zu gewinnen, daß man dem an einem



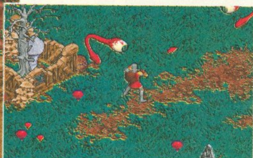
IM WETTBEWERB

Ultima Underworld II	94
ULTIMA 8: PAGAN	**89**
Ultima 7B: Serpent Isle	87
Lands of Lore	81
Dark Sun	76

Ultima Underworld II bietet durch sein 3D-Grafiksystem eine völlig andere Perspektive und Steuerung als die »normale« Ultima-Reihe. Dort setzt sich Pagan trotz verringerter Komplexität gegen den direkten Vorgänger Serpent Isle durch. Wer noch keine Rollenspiel-Erfahrung hat, ist beim Einsteiger-freundlichen 3D-Vertreter Lands of Lore am besten aufgehoben. SSIs Dark Sun bietet hingegen Ultima-ähnliche »Draufsicht«-Grafik, verknüpft mit einem Endzeit-Szenario und langwierigen Kämpfen.



Man merkt, daß Stratos der Titan der Lüfte ist...



Diese netten Monster heißen »Sucher«

Abgrund stehenden Gegner einen kräftigen Tritt gibt.

Viel Wert wurde auf das ganze Drumherum gelegt: Aus den überall zu findenden Büchern lassen sich nicht nur viele Belanglosigkeiten und kleinere Geschichten erfahren, sondern auch Informationen zur Welt Pagan und wertvolle Überlebenstips. Es gibt zwar längst nicht mehr so viele handlungstragende Personen wie in früheren Ultimas, die vorhandenen jedoch haben einiges zu erzählen und können zu vielen Themen befragt werden. Jedes einzelne Haus ist mit Liebe zum Detail ausgestattet, in den Katakomben und Höhlen gibt es diverse Fallenarten und andere unangenehme Überraschungen. Besonders der Kontakt mit den verschiedenen »höheren Wesen« ist aufwendig gestaltet.

Origin begehrt leider mal wieder verschwenderische Hardware-Anforderungen. Selbst bei schnellen 66-MHz-Systemen wirkt das Scrolling noch etwas rucklig. Auf einem 25-Mhz-486er ist Pagan zwar spielbar, aber äußerst nervig und eigentlich nur für geduldigste Fans zu empfehlen. Wofür die ganze Rechenzeit draufgeht, ist etwas schleierhaft: Die Spielwelt ist mehr oder weniger geschickt in einzelne Zonen (z.B. Stadtviertel) eingeteilt, die bei Bedarf nachgeladen werden. Es gibt nicht mehr so viele herumlaufende Personen wie in früheren Ultimas, auch Dämmerung bzw. Sonnenaufgang sind nicht mehr vorhanden (was mit dem »ewigen Halbdunkel« auf Pagan begründet wird). Eine positive technische Änderung zu Ultima 7 ist allerdings das Entfernen des gefürchteten »Voodoo«-Speichermanagers: Ultima 8 sollte mit allen gängigen Speicherprogrammen laufen; der Bedarf an unterem DOS-Speicher wurde drastisch zurückgeschraubt.

Im Spielverlauf macht sich der Avatar zuerst mit der Stadt und dem umliegenden Gebiet vertraut, das sich in Flora und Fauna doch stark von Britannia & Co unterscheidet. So gedeihen vor allem Pilze aller Größen, Formen und Farben in der Dauerdämmerung Pagans, deren Verzehr recht seltsame Folgen haben kann. Später hat der ewige Protagonist die Aufgabe, alle vier Magiearten zu meistern und die vier zugehörigen Titanen aufzusuchen. Gegen Ende wartet dann neben dem Erlernen der fünften Magieart eine recht einschneidende Veränderung auf den nahezu unsterblich scheinenden Serienhelden... **(la)**

ES WAR EINMAL...

Vor langer Zeit kam ein junger unerschrockener Student namens Richard Garriott zu einem Spitznamen, als er seine Kommilitonen nicht mit dem üblichen »Hi!«, sondern »Hello!« begrüßte: »Lord British«. Dieser Kosename sollte im Laufe der Jahre für unzählige Computer-Rollenspieler weltweit ein Begriff werden.

Während seiner College-Zeit programmierte Richard ein Computerspiel namens »Ultima« für den Apple II. Die in umdefinierter-Zeichensatz-Grafik gezeigte Spielwelt bestand aus vier Kontinenten, auf denen es verschiedene Städte und Dungeons zu finden gab. Der Held des Spiels mußte einen bösen Zauberer namens »Mondain« beseitigen, der die Welt bedrohte. Dies war auch recht einfach an einem langen Wochenende zu schaffen.

Der Nachfolger, »Minax' Revenge«, war schon deutlich komplexer: In marginal verbesserter Grafik konnte die Erde in verschiedenen Zeitstufen bereist, und sogar den Planeten unseres Sonnensystems ein Besuch abgestattet werden.

War Minax schließlich besiegt, wartete auch schon die nächste Bedrohung auf die Spielwelt Sosaria: Das Produkt einer »unheiligen Allianz« (Originaltext) zwischen den ersten beiden Oberfieslingen tauchte mitsamt einer Insel aus dem Ozean auf: »Exodus«. Zum ersten Mal waren auch gleich vier Helden als »Party« unterwegs. Ultima 3 war übrigens das Einstandsprodukt der extra für das Spiel gegründeten Firma »Origin«.

Im 4. Teil »Quest of the Avatar« wurde die Welt detaillierter und die Handlung gehaltvoller: Die Spielfigur hatte die Aufgabe, durch Vervollkommnung von 8 Tugenden zum »Avatar« zu werden, als Vorbild für die orientierungslose Welt Britannia. Diese war aus einem der Stadtstaaten von Ultima 3 hervorgegangen und wurde von einem gewissen Lord British regiert.

Die 5. Folge »Warriors of Destiny« hatte die Suche nach dem verschollenen Lord British zum Inhalt. Es war der letzte Teil der Serie, in dem es sowohl die typische »Draufsicht« gab, als auch in 3-D-Grafik gezeigte Dungeons.

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern schaltete der grafisch deutlich aufpolierte 6. Teil der Serie, »False Prophet«, beim Betreten von Ortschaften und Dungeons nicht mehr auf eine andere Grafikansicht um. Im Spiel mußte der Avatar die gefürchteten Gargoyles bekämpfen – nur um im Verlauf der Handlung festzustellen, daß er seinerseits für diese die Verkörperung des Bösen darstellte.

Die Grafik der folgenden Episode wurde nochmals kräftig aufgebohrt, die Draufsicht nahm jetzt den gesamten Bildschirm ein. Ultima 7 erschien in zwei Teilen (»Black Gate« und »Serpent Isle«), zu denen es jeweils noch ein extra zu erwerbendes, völlig unnötiges Zusatzszenario gab. Die Kämpfe waren kaum noch zu beeinflussen, da man den Mitgliedern seiner Party nur noch in etwa vorschreiben konnte, was sie bei einer Auseinandersetzung tun sollten.

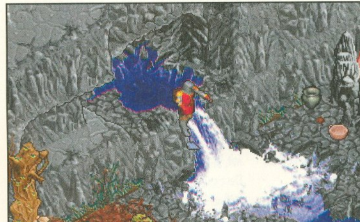
In Black Gate wurde nicht nur der hinterlistige »Guardian« eingeführt, es war auch der letzte Teil der Serie, der im zwischenzeitlich altbekannten Britannia spielte: In Serpent Isle wurde der Avatar in eine Parallelwelt geschickt, um dort nach dem rechten zu sehen.

Dem Guardian ging der britannische Held mittlerweile etwas auf die Nerven, so daß er ihn im aktuellen Ultima in eine weitere Parallelwelt namens Pagan versetzt. Die Tatsache, daß er den erstaunlich langlebigen Avatar statt dessen nicht einfach um die Ecke bringt, verwundert allerdings ein wenig. Ferner ist unklar, ob nach Ultima 10 tatsächlich Schluß mit der Serie sein wird. Wohl kaum, wenn sich auch der elfte Aufguß noch gut verkaufen könnte...





Dieser Troll scheint besonders schlecht gelaunt zu sein



Nur nicht naß werden, und vor allem nicht reinfallen!

SPEECH-PACK-NEPP?

Das zusätzlich zu erwerbende Speech Pack (Preis: um die 50 Mark) sieht auf den ersten Blick nach schamloser Vermarktung aus. Allerdings würde das Beilegen der drei zusätzlichen Disketten den tatsächlichen Verkaufspreis von Ultima 8 steigern; insofern ließe sich die Auskopplung vom Hauptprogramm entschuldigen. Die Frage ist aber, ob das Speech Pack den Spielwert anhebt: Ganze neun »Personen« wurden vertont, die teilweise nur wenige Sätze sprechen.

Es ist zwar nett, immer wieder mal einen von mehreren hämischen Kommentaren des Guardians zu hören (»Genau in diesem Moment brennt Britannia!«), aber wer will dafür zusätzliches Geld ausgeben? Diese Kritik gilt jedoch nur für die Diskettenversion: Ultima 8 auf CD soll nicht nur alle drei Sprachversionen (Deutsch, Englisch, Französisch) des Spiels enthalten, sondern auch das Speech Pack zu jeder Sprache.



ULTIMA 8 – PAGAN

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 172 KByte + 4 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 35 MByte

Besonderheiten: Programm komplett deutsch (auch Sprachausgabe).

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.

89

PAGAN: ERSTE SCHRITTE

Allgemeine Tips

Lassen Sie nützliche Sachen einfach mitgehen (wenn niemand zuschaut). Das wichtigste ist, alles mögliche auszuprobieren: So lernen Sie nicht nur die Feinheiten des Programms kennen, sondern finden auch diverse Informationen und Gegenstände. Reden Sie mit sämtlichen Personen, die keine Wachen, Bettler oder »normalen« Stadtbewohner sind, und nehmen Sie sich Zeit, die überall herumstehenden Bücher zu studieren.

Am Anfang ist es am klügsten, jedem Kampf aus dem Weg zu gehen. Wenn es doch dazu kommt: Werfen Sie schwere Gegenstände auf ihre Gegner (vor allem auf Rieseninsekten), zertreten sie Spinnen, nutzen Sie Feuerjuwelen, Öllampen und Todesdiskusse. Steht Ihr Gegner in der Nähe eines Feuerpilzes, so werfen Sie einen Gegenstand auf den Pilz!

Die ersten Spielstunden

Kaum haben Sie sich in ihrer Eigenschaft als Avatar aufgerappelt, als Sie auch schon in ein Gespräch mit dem Fischer Devon verwickelt werden, der Ihnen rät, den Bibliothekar Bentic aufzusuchen. Packen Sie die Schlafmatte ein: Mit ihr kann man sich nicht nur erholen, sondern auch lästige Wartezeiten überspringen (der Tag ist in Pagan in 6 Zeiten eingeteilt: Blutwache, Erste Flut, Tageswende, Drei Monde, Letzte Flut, Nachtwende). Dann geht's nach Westen (d.h. links oben!) zum Dock, wo erst in den Fässern gesucht und dann einer Hinrichtungsszene beigewohnt wird. Gehen Sie danach den Weg immer geradeaus in die Stadt, verlassen sie den bald auftauchenden Palast (liegt genau in der Stadtmitte) auf der anderen Seite wieder und biegen sie an der Kreuzung nach rechts ab.

Folgen sie dann immer der Straße; Sie kommen so automatisch an der Bibliothek vorbei, wo Sie mit Bentic sprechen sollten. Er verrät Ihnen den Weg zu Mythran, Ihrem nächsten Ansprechpartner.

Marschieren Sie zurück zur Kreuzung und von da nach Norden aus der Stadt heraus, dann den Weg immer weiter nach Norden und Westen. Bald können sie eine Höhle betreten, wo Sie nach kurzer Zeit von einem unterirdischen See gestoppt werden. Diesen können Sie durch aus-dem-Stand-Springen (Mittlere Zeigerlänge, Drücken beider Maustasten) auf dem im Photo eingezeichneten Weg überqueren. Es ist am besten, sich immer möglichst weit nach hinten auf einem Stein zu plazieren, da Sie eher in Gefahr sind, zu weit zu springen, als zu kurz. Speichern Sie zur Sicherheit vorher! Die Schatztruhe kann auch erreicht werden, sie enthält einige Schriftrollen.

Auf der anderen Seite angekommen, sollten Sie den Ghulen grundsätzlich ausweichen, was kein großes Problem darstellt. Untersuchen Sie alle herumliegenden Skelette! Arbeiten Sie sich kletternd weiter vor, bis Ihnen ein riesiges Gitter den Weg versperrt. Der zugehörige Hebemechanismus ist leider defekt, also marschieren Sie über eine Hängebrücke nach Westen, wo Sie sechs kleine und einen großen Hebel finden werden. Benutzen Sie jeden der kleinen Hebel ein oder zweimal, bis sich jeweils die Winde kurz bewegt. Irgendwann rumpelt es ein bißchen, Sie können nun zurück zum vorher defekten Hebel und mit diesem das Gitter öffnen.

Achten Sie nach dem Verlassen der Höhle auf die bei Berührung explodierenden Feuerpilze!

Auf dieser Seite des Berges gibt es einiges zu bestaunen und zu erkunden, heben Sie sich dies aber besser für später auf. Betreten Sie zunächst das am Wegesrand liegende Haus von Mythran. Bei Ihrem ersten Besuch müssen Sie zunächst einige Fallen überwinden. Wählen Sie immer den mittleren Weg, aber speichern Sie vorher besser.

Mythran gibt ihnen zwei Gegenstände, einige Infos und den Tip, als nächstes mit den Nekromanten zu sprechen. Um zu diesen zu kommen, müssen Sie den Weg zur Stadt zurückgehen, an der Bücherei vorbei nach Osten und Süden, bis Sie die Stadt nach Osten verlassen können. Folgen Sie dem Weg nach Norden bis zum Friedhof, und dann weiter bis zu einem Gebäude, in oder bei dem Sie den Hexer Vividos finden werden. Dieser benötigt Ihre Hilfe, um den von der bösen Stadtoberen Modrea geklauten Ritualdolch wiederzubekommen.

Suchen Sie die Dienerin Modreas in ihrem Haus im Südosten von Tenebrae auf, wo sie allerdings nur zur Zeit der Blutwache anzutreffen ist. Übrigens: Wenn eine Tür verschlossen ist; heißt das oft, daß der Bewohner nicht zu Hause ist! Warten Sie in diesem Fall per Schlafmatte.

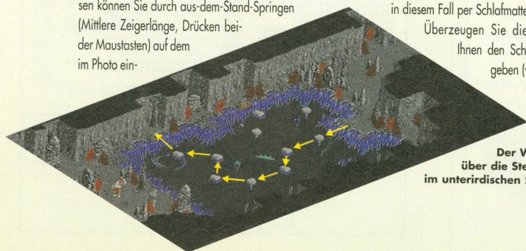
Überzeugen Sie die Magd, Ihnen den Schlüssel zu geben (wozu Sie das Gespräch unter Umständen zweimal führen müssen). Danach geht's zum Palast, wo im Vorzimmer des fürstlichen Schlafgemachs unter einem Kissen ein weiterer Schlüssel versteckt ist. Dieser öffnet die Türen zum Schlafzimmer, wo dann mit dem Schlüssel der Dienerin ein Nebenraum erreicht werden kann. In diesem ist in einer Truhe der Dolch zu finden. Achtung: Betreten Sie das Schlafzimmer nur, wenn Modrea nicht im Bett liegt!

Bringen Sie nun den Dolch zu Vividos, der Sie nach einem kleinen Ritual als Schüler nimmt und Ihnen den Auftrag gibt, zwei Reagenzien zu besorgen. Die »Henkersmaske« (eine schwarze Pflanze) finden Sie in einer Senke östlich des Friedhofs, die »Holzstöcke« in einem verfallenen, von Geistern heimgesuchten Haus im nördlichen West-Tenebrae. Zunächst einmal bekommen Sie aber bei der Rückkehr zur Stadt mit, daß zwischenzeitlich Bentic hingerichtet und Devon ins Gefängnis gesteckt wurde, wo er auf die Vollstreckung seines Todesurteils warten darf.

Um Devon zu befreien, müssen Sie sich von Mythran eine Spruchrolle kaufen (für 50 Obsidian). Geld bekommen Sie z.B. durch Verkauf von Edelsteinen an Rhian, die Witwe des anfangs geköpften Tarons. Dann sollten Sie über die Treppe in der »Kaserne« (im Palast) ins Verließ hinuntersteigen, und vor einer Kammer, die augenscheinlich keine Türe hat (und in der sich das Tagebuch von Bentic befindet), die eben erworbene Spruchrolle benutzen.

Ist alles überstanden (»Aua, mein Kopf«!), können Sie sich wieder dem Auftrag des Nekromanten zuwenden und endlich die beiden Reagenzien suchen und vorbeibringen. Vorsicht: Alle Holzstäbe und Henkersmasken werden bei der Übergabe aus ihrem Inventar gelöscht, also tragen Sie nur je eine Reagenz bei sich, damit der Rest nicht verlorengeht! Vividos erkennt Sie nun als Novizen an, schenkt Ihnen einen Zauberstab und zudem wertvolle Tips. Vertiefen Sie Ihr Wissen durch Bücherlesen im ersten Stock des Nekromanten-Domizils und mischen Sie sich dann ihre ersten beide Sprüche zusammen.

Den »Öffne Erde«-Spruch brauchen Sie schon kurze Zeit später, um an einem von Vividos bezeichneten Ort einen Zugang zu den »oberen Katakomben« zu schaffen. Betreten Sie diese, und verirren Sie sich nicht! Von jetzt an wird Ihnen eine Reihe von Nekromanten erscheinen, mit denen Sie per »Seance« kommunizieren können. Jeder Hexer wird Ihnen einen weiteren Spruche beibringen, den Sie wiederum benötigen, um zum nächsten Nekromanten zu kommen. Am Ende dieser Kette wartet Lithos, der Titan der Erde, höchstpersönlich auf Sie (keine Angst, der beißt nicht!). (la)



Der Weg über die Steine im unterirdischen See

Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



Werden Sie I.W.C. Mitglied und profitieren Sie:
Einkauf von neuen Produkten zum Testen, verbilligter Einkauf für Mitglieder, Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden, Hotline für Mitglieder, Weiterbildungsangebote, Infoveranstaltungen
Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

SOFTWARE HITS PC

3,5" TOP 20:

Alone in the Dark 2	DV	99,90
Battle Isle 2	DV	94,90
Beneath a Steel Sky	DV	84,90
Das Schwarze Auge 2	DV	94,90
Die Siedler	DV	94,90
Forgotten Caste	DA	94,90
Hattrick	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DV	94,90
Lothar Matthäus Fußball	DV	79,90
Mad News	DV	94,90
Mortal Kombat	DV	99,90
Pacifik Strike	DA	94,90
Pizza Connection	DV	94,90
Sim City 2000 DV	DV	99,90
SSN-21	DV	99,90
Starlord	DV	109,90
T.F.X.	DV	99,90
Ultima 8	DA	99,90
Ultima 8 - Speech Pack	DA	43,90
Victory at Sea	EV	94,90
Wings of Glory	DA	94,90

CD-ROM TOP 15:

Battle Isle 2	DV	99,90
Beneath a Steel Sky	DV	94,90
Comanche inkl. Mission Disk	DV	109,90
Day of the Tentacle	DV	99,90
Der Rasenmähermann	DV	99,90
Inca 2	DV	109,90
Journeyman Projekt	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DA	94,90
Microcosm	DA	99,90
Rebel Assault	DA	99,90
Strike Commander	DV	109,90
Syndicate Plus (inkl. Mission Disk)	DV	99,90
Tie Fighter	DA	99,90
Turrican 2	DA	69,90
Ultima 8 inkl. Speech Pack!	DV	129,90

Alle Preise in DM.
Nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.
Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit,
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

EROTIK SOFTWARE:

ARI Bangkok 2-5	je	CD	49,90
Beatle Uhse „Heisse Supergirls"		CD	49,90
Carol Lynn Erotic Clips 1&2	je	CD	59,90
Moving Fantasies		CD	59,90
My Private Collection 1&2	je	CD	89,90
Nigtwatch Interactive		CD	129,90
Physical Therapy Vol. 3		CD	59,90
Pom Mania		CD	74,90
Total Fantasies		CD	59,90
Visual Fantasies		CD	59,90
VTO Backdoor Club	3.5	CD	44,90
VTO Dream Girls	3.5	CD	44,90
VTO Electric Dreams	3.5	CD	44,90
VTO Foxy Clips		CD	39,90
VTO Teresa Art of Eden		CD	79,90
VTO Teresa in Paradise		CD	79,90
VTO Teresa Personally	3.5	CD	69,90
VTO Tropical Heat	3.5	CD	44,90

Abgabe nur an Volljährige

HARDWARE HITS PC

PC-Symphonie (AdLib komp.)	DM 49,00
MediaConcept 2.0 (SB 2.0komp.)	DM 99,00
Soundblaster PRO Deluxe	DM 239,00
Soundblaster 16 Basic	DM 299,00
Soundblaster 16 Multi CD	DM 379,00
Soundblaster 16ASP MultiCD	DM 449,00
Orchid GameWave 32	DM 349,00
Orchid SoundWave 32	DM 549,00
Mitsumi FX001 D m. Contr.	DM 419,00
Matsushita 562B m. Contr.	DM 439,00
Sony CDU 33A m. Contr.	DM 449,00
Fax Modem 14.400 intern	DM 349,00
Videoblaster SE incl. Aldus Photostyler	DM 599,00
HD-Disketten 3,5"	DM 11,90
Gravis PC Game Pad	DM 49,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Thrustmaster Flight Stick	DM 169,00
Thrustmaster Weapon Con.	DM 259,00
Competition PC-Stick	DM 69,00
Super Mouse II,	DM 27,90
SOFT & SOUND Mousepad	DM 6,00

**Werden Sie jetzt SOFT & SOUND Partner.
Ab sofort zu unglaublich günstigen Konditionen.
Rufen Sie uns an.**

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 **Aachen**	Schildstr. 4	0241 /30131	67 063 **Ludwigshafen**	Kreuzstr. 8	0621/632722
59 755 **Arnsberg-Neheim**	Lange Wende 30	02932/1094	23 564 **Lübeck**	Wakenitz Str.7	0451/794345
51 465 **Bergisch-Gladbach**	Hauptstraße 71	02202/44624	39 112 **Magdeburg**	Braunschweiger Str.104	auf Anfrage
10 551 **Berlin**	Oldenburger Str. 44	030/3962821	68 159 **Mannheim**	Jungbusch Str. 3	0621/101203
33 615 **Bielefeld**	Schloßhofstr. 1	0521/138033	48 147 **Münster**	Ferdinand Str. 8	0251/278515
53 123 **Bonn**	Schieffelingsweg 24	0228/625076	66 538 **Neunkirchen**	Bahnhofstr. 13	06821/26797
38 118 **Braunschweig**	Holwedestr. 10	0531/508231	41 460 **Neuss**	Hamtorstr. 20	02131/278967
40 477 **Düsseldorf**	Gneisenaustr. 1	0211/4910187	49 074 **Osnabrück**	Heinrich-Heine-Str. 7	0541/21230
47 051 **Duisburg**	Ulrichstr. 2-4	0203/21084	31 224 **Peine**	Echternstr. 14	05171/72923
91 054 **Erlangen**	Luitpoldstr. 15	09131/26658	08523 **Plauen**	Stresemann Str. 25	03741/24527
79 106 **Freiburg**	Lehener Str. 24	0761/287112	48 431 **Rheine**	Auf dem Thie 8	05971/2219
58 095 **Hagen**	Bergischer Ring 5	02331/26774	27 721 **Ritterhude**	Riesstr. 47	04292/9876
20 144 **Hamburg**	Beim Schlump 21	040/458115	66578 **Schiffweiler**	Kreisstr. 18	06821/632163
22 083 **Hamburg**	Beethovenstr. 57	040/224633	67 346 **Speyer**	Wormser Landstr.24	06232/49107
24 116 **Kiel**	Sternstr.18	0431/970046	38 300 **Wolfenbüttel**	Heimstättenweg 23	05331/61820
56 068 **Koblenz**	Markenbildch. Weg 24	0261/31848	67 547 **Worms**	Luisenstr. 10	06241/88444
50 670 **Köln**	Von-Werth-Str. 20-22	0221/121806			

**SOFT & SOUND Software GmbH,
Rethelstraße 130, 40 237 Düsseldorf,
Tel: 0211/633 006, Fax 0211/64 11 123**

Ihr Online PC zum Träumen.



So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC:
Greifen sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum-PC mit Superservice. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung, schon ab **DM 49,—** monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-633006 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.

Vollservice-Hotline-Vollinstallation 12 Monate Garantie (3 Jahre möglich!)
ONLINE Marken-PCs inklusive Maus, MS-DOS 6.2 deutsch, Windows 3.1 deutsch, 50 MB PD-Software (Pentium ohne PD-Software):

ONLINE 386 DX 40

Desktop-Gehäuse,
4 MB RAM,
386-40 ISA,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB ISA VGA-Karte
AT-BUS ISA Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor **DM 2.299,--**

ONLINE 486 DX2 66

Desktop-Gehäuse,
4 MB RAM,
486-66 VLB,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB VLB VGA-Karte
AT-BUS VLB Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor **DM 3.499,--**

ONLINE 486 DX 40

Desktop-Gehäuse,
4 MB RAM,
486-40 VLB,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB VLB VGA-Karte
AT-BUS VLB Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor **DM 2.999,--**

ONLINE PENTIUM

Tower-Gehäuse,
5 LC 60 LB,
8 MB RAM,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
340 MB Festplatte,
1 MB VLB miro VGA-Karte,
VLB Multi I/O-Controller
Cherry Tastatur,
14" Color Monitor **DM 5.980,--**

AUFPREISE FÜR ONLINE PCs

Big Tower	DM 129,--	Festplatte 340 MB	DM 219,--
Soundblaster Pro Deluxe	DM 199,--	Monitor 15" NI	DM 459,--
Soundblaster 16 ASP	DM 399,--	Drucker Epson Stylusn 800	DM 599,--
Orchid Soundwave 32	DM 539,--	24 Monate Garantie	+ 5%
CD Rom Double Speed	DM 399,--	36 Monate Garantie	+ 10%

***Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von On-Line Service. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.**

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

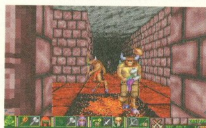


**Bestelltel.: Mo.-Fr.: 11.00-17.00 Uhr: 0211-633 006
Bestellfax rund um die Uhr: 0211-64 111 23**

WIZARD

Ein supermieser Magier, mehrere gefangene Götter und vier hochmotivierte Helden treffen sich in sechs düsteren Dungeons, um sich mal so richtig die Meinung zu sagen.

Hoch droben in seinem dunklen Turm ersann der böse »Wizard« einen gar grauenhaften Plan: Mit viel schwarzer Magie verbannte er die Götter einer Fantasy-Welt, auf daß niemand mehr seiner Macht entgegenstünde. Durch das Finden von vier Edelsteinen jedoch könnte eine unerschrockene Heldengruppe in der magischen Kammer des Magiers doch noch alles zum Guten wenden. Allerdings weiß der böse Zauberer um diesen Plan und hat seine garstigen Monsterhorden schon alarmiert...









Da haben sich die Minotauren wohl etwas verschätzt: »Inferno« heißt der nette Zauberspruch!

Beim anfänglichen Zusammenstellen Ihrer Abenteurergruppe haben Sie die Wahl aus vier Charakterklassen (Krieger, Ranger, Magier und Assassine), sowie vier Gotteszugehörigkeiten (Erd-, Drachen-, Nacht- bzw. Chaosgottheit). Die Zusammenhänge sind altbekannt: Ein Krieger kämpft gut, zaubert aber schlecht, während es beim Magier genau anders herum aussieht. Je nach seiner Gotteszugehörigkeit tut sich ein Charakter in der entsprechenden der vier Magiekategorien etwas leichter als in den anderen, so daß es zum Beispiel sinnvoll ist, einen »Erd-Ranger« vor allem »Erd-Zaubersprüche« lernen zu lassen.
Zutaten werden zum Zaubern nicht benötigt; es reicht, genügend Magiepunkte zu haben. Hierbei ist es entscheidend, wie konzentriert der Magier ist: Wenn er ohne Pause mehrere Zaubersprüche hintereinander losläßt, werden die Kosten pro Spruch immer höher, bis es selbst der beste Magier nicht mehr schafft, einen eigentlich primitiven Spruch von sich zu geben.
Neue Zaubersprüche können bei der Beförderung in einen weiteren Level erlernt werden; der Aufstieg geschieht bei Erreichen einer gewissen Erfahrungspunktezahl automatisch, während es sich die Gruppe in einem der ab und zu herumstehenden Betten bequem gemacht hat.



Wie schön, daß selbst im tiefsten Dungeon ein Bett auf einen wartet



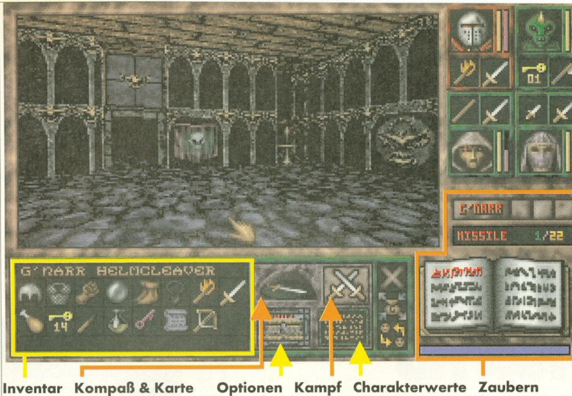
Die sehen ja alles andere als freundlich aus...

Das Bewegen der Abenteurergruppe, die sich nicht teilen oder personell verändern läßt, geschieht auf gewohnte Weise: Mauszeiger nach oben bewegt die Gruppe nach vorne, Mauszeiger nach rechts bewirkt eine Drehung, etc. Die nicht sonderlich detaillierte Grafik scrollt dabei stufenlos, wobei jedoch bei großer Nähe zu einer Mauer oder einem anderen Objekt der gefürchtete Effekt der Grobkörnigkeit auftritt. Jeder der sechs Dungeons hat ein unterschiedliches Aussehen, die Rätsel gleichen sich aber ziemlich und bestehen in der Regel darin, den richtigen Schlüs-



JÖRG LANGER

Das stärkste Argument für Wizard ist der Umstand, daß es für heutige Verhältnisse geradezu lächerlich geringe Hardwareanforderungen stellt: Bei niedriger Detailstufe bekommt man das Programm selbst auf einem 286er erträglich zum laufen; heutzutage eine Seltenheit.
Aber genau das ist der Knackpunkt: Wäre Wizard vor zwei oder drei Jahren herausgekommen, hätte es eine bedeutend bessere Figur gemacht als heute. Gegen die hochkarätige Konkurrenz kann das erschütternd durchschnittliche Programm leider nicht im geringsten bestehen. Das heißt aber nicht, daß die Jagd nach den vier Edelsteinen keinerlei Spaß macht. Wizard bietet konventionelle Dungeon-Kost und hat ein, zwei nette Ideen.
Wem simples Monsterplätten wichtiger ist als Detailreichtum und gute Story, der mag daran durchaus Gefallen finden – oder kauft sich gleich »Shadow Caster«. Ansonsten aber gibt es mehr als genug Spiele ähnlicher Thematik, die moderner, komplexer und vor allem besser sind.

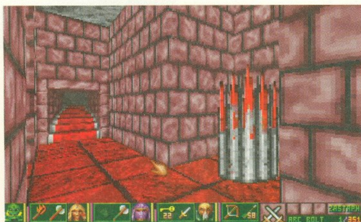


sel zu finden, einen bestimmten Schalter zu drücken oder die Verkettung von verschiedenen Teleportern zu durchschauen.

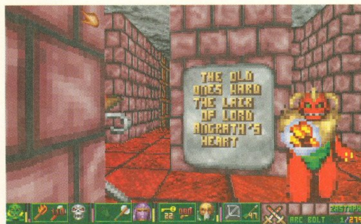
Die Bedienung von Wizard ist einfach und zweckmäßig gehalten, außer zum Speichern von Spielständen kommt man mit der Maus vollkommen aus. Nett ist das integrierte Automapping, das allerdings keinerlei Besonderheiten aufweist: Außer Wänden und Treppen werden nur Schilder, Treppen, Teleporter und Läden eingezeichnet.

Spielerisch und technisch ist das Programm veraltet. Mehr als Monster plätten und Dungeons erkunden kann man eigentlich nicht tun, Gespräche mit anderen Charakteren oder eine solide Story sucht man ebenso vergeblich wie Einflußnahme auf die Kämpfe: Das Schwerter-Icon gedrückt, und die Abenteurergruppe metztelt los; nochmaliges Drücken läßt sie wieder zur Friedfertigkeit zurückkehren. Einzig und allein Zaubersprüche kann man während eines Kampfes selbst auslösen, alles andere geschieht automatisch. Schade ist zudem, daß der Kampfverlauf nur anhand der sich verringernden Hitpoints der Helden und eingeblendeten Schadenspunkten bei den Monstern verfolgt werden kann. Wenigstens sorgen diverse Kampfzauber für etwas Farbe auf dem Bildschirm...

Die Dungeons sind relativ groß, und bis alle sechs Verliese durchgearbeitet sind, dürfte so manche Stunde vergehen (und aufgrund vorzeitigen Ablebens auch mancher Spielstand geladen werden). **(la)**



Eines muß man dem Wizard lassen: Die Pfähle sind gut gespitzt!



Nettes Sprüchlein an der Wand und fieser Teufelsbraten an der Gurgel, da macht das Heldenleben Spaß...



IM WETTBEWERB

Ultima Underworld II	94
Elder Scrolls: Arena	82
Shadow Caster	79
WIZARD	**54**
Dungeon Hack	49

Wizard kann es mit den Großkalibern Ultima Underworld und Arena nicht im geringsten aufnehmen, bietet aber Hack'n-Slay-Freunden gediegene Unterhaltung. Ultima Underworld II bleibt weiterhin Referenz für 3D-Rollenspiele, Arena glänzt durch Detailreichtum und grafische Abwechslung. Shadow Caster bietet schnelle 3D-Fantasy-Welten, hält sich aber mit Rollenspiel-Feinheiten zurück und tendiert mehr in Richtung Action. Gegen das schlichte Dungeon Hack kann sich Wizard aufgrund der stufenlos scrollenden Grafik knapp durchsetzen.



WIZARD

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 460 KByte + 800 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

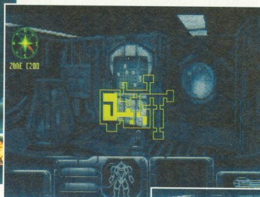
Besonderheiten: Schnellspeichern ins RAM möglich.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Großes Hirn, wenig Intelligenz: Die Monster von »Extremis« greifen Sie nur stupide in engen Gängen an.



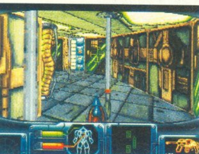
Die Level-Karte zeigt nur den groben Aufbau und noch nicht mal Ihre Position.

Bestimmte sechsstellige Codes müssen Sie brav mitschreiben.

IN EXTREMIS

Einsamer Kämpfer, von Aliens überranntes Raumschiff, 3D-Grafik – an welches aktuelle Spiel erinnert uns das doch gleich?

Astronaut Bob Jones hat einen guten Job: Als Patrouillenführer paßt er auf, daß niemandem im All was Böses passiert. Im Gegenzug darf er kostenlos die Freuden des Planeten Rubia genießen. Da es bisher im Weltraum recht ruhig herging, war das ein einträglicher Beruf. Doch jetzt ist ein Forschungsraumschiff spurlos verschwunden. Bob Jones stößt durch Zufall auf das treibende Schiff und alarmiert nach Vorschrift die Einsatzleitung auf der Erde. Just in diesem Augenblick (miserables Timing!) versagt der Reaktor von Jones eigenem Schiff. Um der Explosion zu entgehen, wechselt er in das Forschungsschiff welches, Sie ahnen es schon, von blutrünstigen Aliens übernommen wurde.



Warten auf das nächste Alien...

»In Extremis« ist ein weiteres Spiel aus der 3D-Action-Welle, die eigentlich mit »Doom« schon einen Höhepunkt erreicht hatte. Der Spieler läuft durch die düsteren Gänge des Raumschiffs und trifft ab und an entweder auf ein Alien, oder die Überreste eines der (ehemaligen) Besatzungsmitglieder. Um sich von Stockwerk zu Stockwerk zu bewegen, dienen Aufzüge, die allerdings nur mit Codekarten zu bedienen sind. Um diese begehrten Codekarten zu kriegen, müssen Sie eine Reihe von »Objekt-Boxen« öffnen, die mit Computer-Terminals gesichert sind. Manche Terminals enthalten Code-Karten für andere Terminals, andere verbergen Waffen, Batterien oder lebenswichtige Sauerstoff-Flaschen. An einigen Terminals sollen Sie sogar Papier und Bleistift zücken, um einen sechsstelligen Code zu notieren, der an anderer Stelle wieder eingetippt werden darf. Eine automatisch mitgezeichnete Karte der Level gibt es nicht; auch diese müssen Sie sich nach Code-Eingabe aus einem der Terminals downloaden. Die Karte zeigt nur grob die Gänge an und kann Ihnen noch nicht einmal die eigene Position verraten.

Damit das Spiel nicht immer wieder von vorne begonnen werden muß, gibt es alle paar Level ein Paßwort; eine richtige Speicherfunktion ist jedoch nicht enthalten. Auch auf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade oder eine Punktzahl haben die Programmierer verzichtet. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Man hört das Programm förmlich singen: »Ich wollt', ich wär' ein Doom, das brächte mir mehr Ruhm«. Die Grafik ist schlichter, die Aliens dümmer, die Levelstruktur anspruchsloser. Man läuft von Terminal zu Terminal, notiert brav die Codes und freut sich richtig, wenn doch tatsächlich mal ein Alien auf dem Bildschirm auftaucht. Ob man diese Schlafpille tatsächlich die vollen 10 Level (die zudem noch recht klein sind) durchhält? Aufgebläht mit Zwischenanimationen für das Nehmen eines Gegenstands, oder das Fahren mit einem Lift belegt das Spektakel immerhin 14 MByte auf der heimischen Festplatte. Spannung verwechseln die Programmierer mit Schockeffekt: Die Gänge machten sie möglichst eng und kurz, damit der Spieler ja jedesmal erschrickt, wenn er um eine Ecke biegt und da doch tatsächlich ein Monster steht. Nur leider funktioniert das plumpe Prinzip nur zwei Monster lang.

Immerhin ist das alles technisch recht sauber inszeniert. Die Grafik ist angenehm flott und bietet ein paar witzige Spezialeffekte. Neue Durchbrüche sind den Entwicklern aber nicht gelungen, außer vielleicht beim doppelten Kopierschutz (zwei Handbuchabfragen, eine versteckt und eine nahezu unlesbar).



IN EXTREMIS

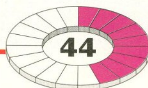
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Delphine / U.S. Gold
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte + min. 1 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Paßwortsystem, benötigt Bootdiskette.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.

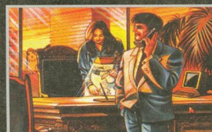




DER PLANER



Erfolg auf Rädern !!!



Ein neues Büro...



...ein neuer Job !!!



Pech gehabt was ?!



Der Weg durchs Büro ist lang !!!



INKLUSIVE DER PLANER EXTRA

DAS SPIEL DER ERFOLGREICHEN

CD-ROM

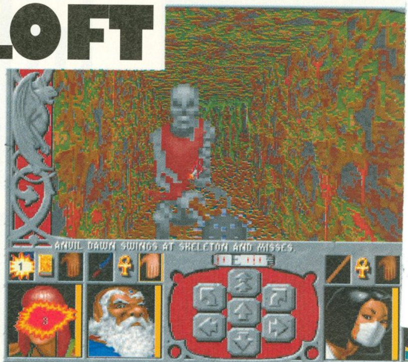
GREENWOOD ENTERTAINMENT

Greenwood Entertainment Software GmbH - Postfach 10 09 47 - 44709 Bochum

RAVENLOFT

Im schönen Ravenloft sollte man nur mit einer Knoblauchkette um den Hals die Nachtruhe antreten – sonst wird leicht eine ewige Ruhe daraus. Doch bei SSIs neuem Rollenspiel sorgt nicht nur die Story für dezenten Grusel.





Das unkomplizierte Echtzeit-Kampfsystem sorgt für wenig tiefschürfende Schnellklick-Gemetzel

Angst und Terror regieren diesen Ort. Kein Mensch ist auf der Straße, Stille herrscht hinter verriegelten Türen. Nur ein eisiger Wind begrüßt die Besucher – und ein Skelett. An den verbleichten Knochen flattert eine Schriftrolle im Winde mit Grüßen vom Landesvater: Kleine Warnung an alle, die sich in Ravenloft nicht an die Gesetze von Lord Strahd halten.

Wenn es um das spannende Erzählen von Fantasy-Geschichten geht, gehören die Rollenspiele von SSI immer wieder zu den Klassenbesten. Wen wundert's; schließlich hat die kalifornische Softwarefirma seit Jahren einen Lizenzdeal mit TSR laufen. TSR wiederum ist seit den späten 70ern dick drin im Markt der Brett-Rollenspiele und landete mit dem »Advanced Dungeons & Dragons«-Szenario einen kapitalen Hit in den USA. Unter dem Kürzel »AD&D« sorgte SSI dafür, daß die phantasievoll ausstaffierten Legenden von Welten wie den »Forgotten Realms« auch Computerspielern geläufig wurden: »Pool of Radiance« hieß 1988 die erste Adaption. Das detaillierte Regelwerk und die taktisch anspruchsvollen Kämpfe erfreuten vor allem versierte Rollenspieler – doch die hatten nach unzähligen Aufgüssen des antiquierten Systems irgendwann die Nase voll und verweigerten die Gefolgschaft. SSI sah letztes Jahr ein, daß sein altes AD&D-System nicht mehr auf der Höhe der Zeit war. Mit »Unlimited Adventures« gab es zum Abschied ein Construction Set zum Zusammenbasteln eigener Dungeons und Monster. Ganz allgemein geht die AD&D-Ära für SSI zu Ende: Die Beholder-Trilogie wurde etwas enttäuschend abgeschlossen; nach der zweiten von drei Folgen war das Stamm-Programmierteam zum Konkurrenten Virgin entfleucht.

TSR hat indes angekündigt, den Lizenzvertrag mit SSI nicht bis ans Ende aller Tage verlängern zu wollen: Die AD&D-Erfinder liebäugeln damit, in Zukunft selber mit PC-Umsetzungen ein paar Extra-Dollars zu verdienen. Doch noch hat SSI sein Fantasy-Pulver nicht verschossen: Nach mehrjähriger Arbeit erscheint jetzt »Ravenloft«, das mit neuem Szenario, neuem 3D-Grafiksystem und neuer Bedienung den AD&D-Computerspielen frischen Schwung verleihen soll. Schon die Generierung der Spielfiguren überrascht durch

Bei der Wahrsagerin legen Sie die Eigenschaften der beiden Charaktere fest, mit denen Sie das Abenteuer beginnen



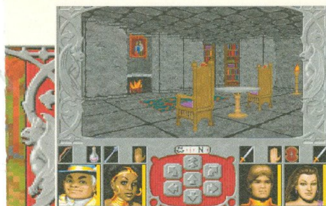
HEINRICH LENHARDT

Eigentlich müßt jede Ravenloft-Schachtel schamhaft erröten, die neben einem »Elder Scrolls« im Händlerregal steht. Meine lieben Freunde bei SSI, mit Eurer mäßig gruseligen Untoten-Saga seid ihr ein paar Jahre hinter dem Stand der PC-Technik zurück. Durch die höhere Auflösung wird die Grafik arg gebremst. Peinlicherweise sieht sie zudem mickriger aus als bei den meisten Konkurrenten, die sich mit 320 x 200 Bildpunkten bescheiden.

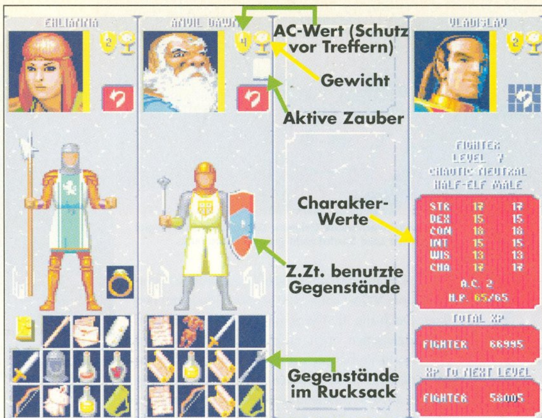
Auch wenn ich krude Grafik und ödes Kampfsystem einmal außen vor lasse, bin ich nicht so recht begeistert. Das routinierte Untote-Plätten und Gegenstände-Raffen wird nur sporadisch durch Zwischenbildchen, Mini-Puzzles und Dialoge aufgelockert. Immerhin klickt man sich dank der soliden Bedienung unproblematisch durch die übersichtlichen Menüs.

Spielerisch wird dank vieler AD&D-Tugenden und großer Dungeon-Komplexe doch noch einiges geboten. Treue SSI-Fans werden von Ravenloft nicht gänzlich enttäuscht sein.

Gelegenheitsspieler und AD&D-Novizen werden ob der dürftigen Technik aber wahrscheinlich dankend abwinken – und sich lieber bei den aktuellen Fantasy-Offerten von Origin oder Bethesda verlustieren.



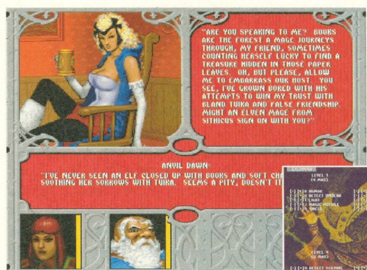
Gebäude lassen sich zwecks Begutachtung der rustikalen Einrichtung betreten



Der aufgeräumte Charakter-Bildschirms informiert über Ausrüstung und Fortbildung Ihrer Helden



einige Neuerungen. Sie starten mit lediglich zwei Charakteren in das Abenteuer. Zwei weitere freie Plätze in Ihrer Gruppe können im Spielverlauf durch freundliche Personen aufgefüllt werde, auf die man im Laufe seiner Erkundungen trifft. Mit hochauflösender Grafik legt Ihnen eine Wahrsagerin die Karten des Schicksals; durch Anklicken der gewünschten Rassen und Berufe bestimmt man die Talente seiner Helden.
Dann führt ein kleines Vorspiel in die Handlung ein: Einem Dieb auf der Spur rennen wir bißchen durch die Pampa, besiegen den Schuft und sammeln seine Habseligkeiten ein. Darunter waren offensichtlich Gegenstände mit starken magischen Nebenwirkungen, denn ein geheimnisvoller Nebel taucht auf und teleportiert das Helden-Duett in eine fremde Welt. Es ist das von Schloß Ravenloft geknutete Barovia, wo neben Ladenschlußgesetzen weitere Qualen die Bevölkerung verdrießlich stimmen.
Nachdem Sie ein paar Wald-und-Wiesen-Monster vertrimmt und sich in der nächstgelegenen Stadt beim Bürgermeister erkundigt haben, folgt eine Audienz bei Lord Strahd. Dies soll der finstere Tyrann sein, der die ganze Region mit brutaler Gewalt knechtet? Uns gegenüber gibt sich der gute Mann jedenfalls sehr Gentleman-like und spendiert sogar einen magischen Schlüssel, um das Siegel zu einem Dungeon ganz in der Nähe zu brechen. Gerne schaut man im Auftrag des Regenten nach dem rechten – wenn da nur nicht dieses gelbe Glimmen in seinen Augen wäre...
Das neue Grafiksystem erweckt den Eindruck, als hätte ein gestrenger Projektleiter den Programmierern mit den Worten »Macht so was schnell mal nach« ein »Ultima Underworld« hingeknallt. Ein Großteil des Bildschirms wird bei Ravenloft für die stufenlose 3D-Darstellung der Umgebung genutzt. Wenn Sie sich drehen oder voranschreiten, werden alle sichtbaren Objekten entsprechend verkleinert, vergrößert und gedreht. Um größere Gebiete flott zu durchschreiten, gibt es auch einen Siebenmeilenstiefel-Modus: per »Step on« schreiten Sie ruckartig durchs Unterholz. Das untere Drittel wird für die Darstellung der Portraits sowie der Waffen unserer vier Helden genutzt. Ein Mausklick aufs Bildchen ruft detaillierte Inventar-Screens auf, zeigt Statistiken und Erfahrungspunkte. Klicken Sie hingegen auf ein Waffen- oder Magiesymbol, wird zugeschlagen bzw. das Repertoire an verfügbaren Zaubersprüchen aufgelistet.
Der optische Eindruck ist zwiespältig: Bei Charakter-Portraits und Inventar-



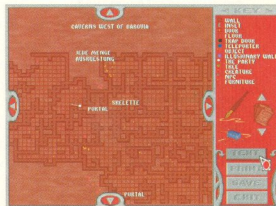
In Gesprächen können Sie oft zwischen mehreren Antworten wählen

Bevor gezaubert werden kann, muß ein Magier die gewünschten Sprüche während einer Rast erst »memorizen«

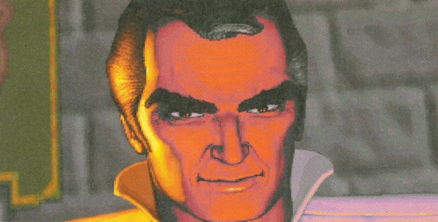
IM WETTBEWERB

Oh weh, es gibt so viele gute 3D-Rollenspiele... da muß Ravenloft trotz der spannenden Story Federn lassen. Vor allem die dürftige Grafik in Verbindung mit dem nervigen Kampfsystem kostet Punkte. Der aktuelle Konkurrent Elder Scrolls sieht wesentlich besser aus und ist schneller. Die ausgewogenste Kombination aus 3D-Faszination und Story-Tiefgang bietet immer noch Underworld II. Eine interessante aktuelle Alternative: Der isometrische »schräg-von-oben«-Look in Ultima 8. Nur das anspruchslose Wizard von Psygnosis unterbietet Ravenloft in unserem Vergleich.

Ultima Underworld II	94
Ultima 8: Pagan	89
Elder Scrolls: Arena	82
RAVENLOFT	**62**
Wizard	54



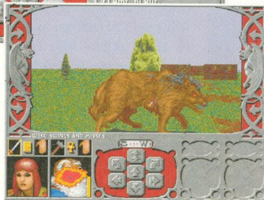
Bei dermaßen verwinkelten Dungeons ist man für das Automapping äußerst dankbar



Vertrauenerweckendes Grinsen: Einen Gebrauchtwagen würden wir Lord Strahd nicht gerade abkaufen...



Sobald der Mauszeiger den oberen Bildrand erreicht, wird das Hauptmenü eingeblendet



Bevor wir uns an die großen Horrorkreaturen wagen, halten solche Nachwuchsmonster als Zielscheiben her

Screens kommt die halbherzig hochauflösende Nicht-ganz-Super-VGA-Grafik (320 x 400 Bildpunkte) nett rüber. Doch die 3D-Darstellung der Spielwelt kann dem (inzwischen auch nicht mehr ganz frischen) Underworld-Vorbild nicht das Wasser reichen. Ravenloft wirkt über weite Strecken grob-pixelig, eintönig und ist zudem geradezu verbrecherisch langsam. Auch gehobene 486er, auf denen andere 3D-Rollenspiele elegant dahinflutschen, geben angesichts der schweren Ravenloft-Kost nur träge Bewegungen zum Besten – da hört man fast schon die VGA-Karte gequält knirschen.

Noch gründlicher als die 3D-Grafik wurde allerdings das Kampfsystem verbaselt. Im Prinzip basiert es auf den einfachen Anklick-Prügeleien à la »Beholder« und »Lands of Lore«. Ein böses Monster taucht vor Ihnen auf, macht zweimal kurz »Grrr!« und beißt dem ersten Helden ins Wadenbein. Klicken Sie auf das Icon einer Waffe, um sie einzusetzen. Je nach Mordinstrument dauert es daraufhin ein paar Sekunden, bis Ihr Held den nächsten Angriff starten kann. Es geht noch anspruchsloser: Einfach den Cursor auf das Monster richten und drauflos klicken. Alle Helden in Ihrer Gruppe hauen dann automatisch zu.

Die taktische Note, die Kenner an den alten AD&D-Rollenspielen schätzten, wurde damit gründlich über Bord geworfen. Schlimmer noch: Die Gegner torkeln gerne unmotiviert um unsere Spielfiguren herum – also muß man sich drehen, um den Witzbold wieder treffen zu können. Doch während Skelette, Vampir-Fledermäuse und andere typische Repräsentanten des Ravenlofter Folklorevereins sich mit einer beneidenswerten Wendigkeit in den Rücken unserer Helden stehlen, kommt die eigene Truppe so behende auf Touren wie ein alter Traktor. Bis man sich – der gemächlichen Grafik sei »Dank« – um 180 Grad gedreht hat, konnte das Monster schon ein paar Mal ungestört zuschlagen. Dieser Genuß wird gesteigert, wenn eine Horde Übelwichte von mehreren Seiten gleichzeitig angreift.

Immerhin – einige alte AD&D-Tugenden wurden nicht vergessen. Es gibt eine beneidenswerte Auswahl an verschiedenen Waffen und Zaubersprüchen. Letztere bieten zwar ein paar neue Geschmacksrichtungen, aber die Essentials wie der gute alte »Fireball« blieben uns erhalten. Dialoge mit anderen Personen werden über ein übersichtliches Menü abgewickelt. Bei einschneidenden Ereignissen gibt's zwischendurch ein paar illustrierende HiRes-Standbilder zum Genießen und als neumodischen Luxus es sogar eine sehr ausführliche Automapping-Funktion. Das Programm kartographiert nicht nur die Umrisse der bereits erforschten Gebiete mit, sondern vermerkt zusätzlich Besonderheiten wie Türen, Gegenstände oder nahende Gegner. Sie dürfen Notizen dazutippen und die Karten ausdrucken. **(hl)**



JÖRG LANGER

Ravenloft bietet einige klassische Rollenspiel-Tugenden: die nette Charaktergenerierung, den AD&D-Background, die geschickt eingewobene Story und das komfortable Automapping.
Leider sind die anderen Bestandteile weit weniger gut gelungen: Die Grafik ist trotz hoher Auflösung schlicht und langsam. Unangenehm fällt auch auf, daß die einzelnen Karten von Ravenloft zwar recht groß sind, dafür aber weitgehend leer: Außer zufällig erzeugten Monstern und sporadisch herumliegenden Gegenständen gibt's nicht viel zu entdecken.
Immer wieder gibt es herumstehende Fässer und Kisten, die sich weder öffnen noch sonst irgendwie verwenden lassen. Auch viele andere in der 3D-Grafik zu sehende Objekte sind reine Dummys ohne jeglichen spielerischen Nährwert. Man hat deshalb oft das Gefühl, in einer »Schaufensterwelt« herumzulaufen: anfassen verboten!



RAVENLOFT

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 17 MByte

Besonderheiten: Neues AD&D-Szenario mit frischem Spielsystem und Automapping.

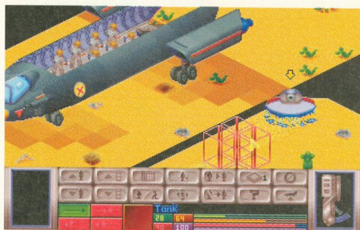
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



UFO

ENEMY UNKNOWN

Schlechte Zeiten für Erdlinge: Die Jungs in den fliegenden Untertassen sind zurück – und beschränken sich diesmal nicht auf eine Sightseeing-Tour. Als Boß der UFO-Abwehr nehmen Sie den Kampf gegen die Invasoren auf.



Taktischer Nahkampf – aber bitte mit Panzer: Unser Stoßtrupp besucht eine UFO-Absturzstelle.

Helle Lichter in der Nacht, unheimliche Geräusche, rätselhafte Lebewesen in bizarrer Kleidung – wir reden nicht von dem Besuch einer zeitgenössischen Discothek, sondern von einer typischen UFO-Sichtung. Seit den 50er Jahren geistern immer wieder Meldungen über »fliegende Untertassen« durch die Medien, in denen kleine grüne Männchen von fernen Sternen die Menschheit beobachten.

Doch nicht jeder, der von Begegnungen mit jenen Untertassen berichtet, hat selbige noch alle im Schrank. Der wissenschaftliche Nährwert solcher Thesen ist fragwürdig, sofern man nicht exzessiv Erich von Däniken-Bücher verschlingt und sich massiver Berieselung durch TV-Shows mit Rainer Holbe aussetzt.

Der Unterhaltungswert der UFOs ist enorm: Die halbe Science-fiction-Literatur zehrt vom Mythos der außerirdischen Beobachter. Ganze TV-Serienklassiker von »UFO« (naheliegend) über »Invasion von der Wega« bis »V« adaptierten gierig die Mär vom überlegenen Besucher aus dem Weltraum, die (dem Spannungsbogen zuliebe) mit finsteren Absichten die Erde besucht.

Nachdem die lustigen fliegenden Untertassen samt machthungriger, tentakeliger Besatzung in den letzten Jahren ein wenig vernachlässigt wurden, verschafft Microprose den UFOs ein verdientes Comeback. Wir schreiben das Jahr 1999: Schlagartig ist in den letzten Monaten die Zahl der UFO-Sichtungen explodiert. Die ersten Raumschiffe landen sogar auf der Erde, entführen zutrauliche Menschen oder verwüsten en passant eine Großstadt. Die Menschheit findet das nicht mehr allzu lustig und drängt die internationalen Regierungen zur Zusammenarbeit. Also gründet man flugs die UFO-Bekämpfungstruppe XCom, die von den einzelnen Mitgliedsstaaten Jahr für Jahr einen schönen Batzen Geld bekommt, um dem Untertassen-Terror Einhalt zu gebieten.

Als XCom-Boß müssen Sie den Ausbau von Beobachtungsbasen steuern, UFOs abschießen oder zur Notlandung zwingen, außerirdische Technologie klauen und damit bessere Ausrüstung bauen. Nach jedem Jahr wird abgerechnet: Län-



In bis zu sieben Stützpunkte wird munter geforscht und produziert



HEINRICH LENHARDT

Spiele-Eintöpfe mit Zutaten aus verschiedensten Genres pflegen oft Magendrücken beim Konsumenten auszulösen – zuviele Zutaten verderben den Spaß. Die UFO-Programmierer haben den Dreh aber irgendwie hingekriegt: Rollenspiel-Elemente und Taktik, ein Hauch von Wirtschafts-Simulation beim Forschen und Stations-Management, das ganze umhüllt von einem knusprigen Strategie-Mantel – eine skurril-spannende SF-Story rundet diese verblüffend eigenständige Komposition ab.

UFO hat mich spontan fasziniert. Hier gibt's viel zu entdecken, die einzelnen Programmteile wirken ausgreift durchdesignt und die Bedienung ist bei aller Menü-Komplexität angenehm einfach. Ein geschickter Motivationsheber wurde aus Microprose-Spielen wie »Civilization« und »Master of Orion« adaptiert: Sie entscheiden selber, welche Erfindungen mit wieviel Manpower als nächste Ihren Technopark bereichern werden.

Zwei Knackpunkte haben meine UFO-Euphorie etwas zurechtgestutzt. Die Bodeneinsätze sind zwar strategisch sehr reizvoll, aber mitunter furchtbar langatmig. Eine Auto-Funktion, bei der das Programm die Steuerung in dieser Rumpirsch-Phase übernimmt, gibt es leider nicht. Trotz des geschickten Einsatzes von neuen Waffen, Flugobjekten und anderen Entdeckungen kann außerdem nicht ganz kaschiert werden, daß auf Dauer nicht viel Neues passiert.

Spielerisch gesellen sich keine weiteren Elemente zu den drei Pfeilern Basis-Verwaltung, UFO-Abfangen und taktischer Nahkampf.

Langfristig ist die Motivation deshalb nicht überragend, aber bis man die ganzen Technologie- und Alien-Nuancen entdeckt hat, bleibt der Spannungsbogen beachtlich.

Ich wäre nicht überrascht, wenn die kleinen grünen Männchen bei für Microprose große schwarze Zahlen sorgen würden.

der, die mit Ihrer Arbeit besonders zufrieden sind, erhöhen die finanziellen Zuwendungen für XCom. Toben sich hingegen über bestimmten Regionen die UFOs ungestört aus, werden die betroffenen Nationen grantig und rücken weniger Bargeld rüber. Schlimmstensfalls entgleitet Ihnen die Situation völlig und XCom wird aufgelöst, woraufhin die Außerirdischen mit der Erdbevölkerung wesentlich unangenehmere Dinge vorhaben, als »Wir kommen in Frieden« zu murmeln und Kaffee zu trinken.

Nach dem Programmstart wählen Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden und den Standort für Ihre erste Basis. Im Spielverlauf können bis zu sieben Stationen möglichst gut über den Erdball verteilt werden, damit Ihren Radarstationen keine UFO-Aktivitäten entgehen. Die Startbasis ist serienmäßig mit allem ausgestattet, was der kleine UFO-Jäger für den Anfang braucht. In Labors erforschen Wissenschaftler neue Technologien, Ingenieure sorgen für die Produktion von High-Tech-Gütern, zwei bewaffnete UFO-Abfangjäger stehen bereit und acht Soldaten warten in einem Transportflieger auf ihren ersten Einsatz. Standardausrüstung wie Munition, Kanonen oder zusätzliche Mitarbeiter werden im »Purchase«-Menü bestellt und wenige Tage später frei Haus geliefert – Teleshopping ist nichts dagegen. Um zusätzliche Flugzeuge, Mitarbeiter oder einen Radar mit größerer Reichweite einzusetzen, können Sie jede Station um die entsprechenden Komponenten erweitern. Solche Expansionen sind allerdings recht teuer und mit längeren Wartezeiten verbunden. Personal und Equipment jeglicher Art lassen sich gegen eine Transportgebühr auch von Basis zu Basis transportieren.

Das Stations-Management beschäftigt uns in der Anfangsphase noch nicht allzusehr; wir wollen unser erstes UFO sehen! Übersichtliches Lauern gestattet die »Geoscape«-Anzeige, bei der Sie eine hübsche Ansicht des Globus stufenlos drehen und sogar hineinzoomen können. Eigene Basen, Flugzeuge oder UFOs werden durch farbige Pünktchen markiert. Normalerweise entspricht eine Sekunde »Echtzeit« fünf Sekunden im Spiel, doch um nicht ewig auf ein bißchen Action warten zu müssen, klicken wir die Zeitkompression an. Voilà – schon meldet die Radarstation eine UFO-Sichtung. Als nächstes rückt man der Untertasse mit einem Abfangjäger auf die Pelle. Automatisch wird das unbekannte Flugobjekt anvisiert; Sie wählen dann lediglich die Art des Angriffsmanövers.

Haben Sie Pech, wird das UFO zerstört, stürzt über Wasser ab, entwischt Ihrem Jet oder schießt gar zurück. Meistens klappt es jedoch, das UFO zur Bruchlandung zu nötigen. Der Abfangjäger fliegt jetzt automatisch zur Heimatbasis zurück und Sie schicken einen bemannten Transporter zur Absturzstelle.

Am Ziel abgekommen wird erst mal ein völlig neuer Programmteil nachgeladen. Betrachtete man das Geschehen



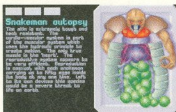
IM WETTBEWERB

Die spielerische Mischung von UFO ist recht eigenständig. Der Blick auf SF-Strategie-Alternativen im weiteren Sinn fällt vielfältig aus. Im Bereich der reinrassigen Taktikspiele liegt das brandneue Battle Isle II bestens im Rennen. Master of Orion legt etwas mehr Wert auf Diplomatie, Erforschung und Handel – eine Kerbe, in die auch Gameteks Einsteiger-freundliches Nomad schlägt. Space Crusade konzentriert sich ausschließlich auf das Herumtaktieren einzelner Weltraum-Soldaten und macht dabei nicht nur grafisch einen etwas schlichten Eindruck.

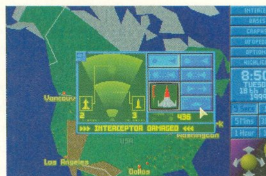
Battle Isle II (CD)	84
Master of Orion	78
UFO	**74**
Nomad	73
Space Crusade	63



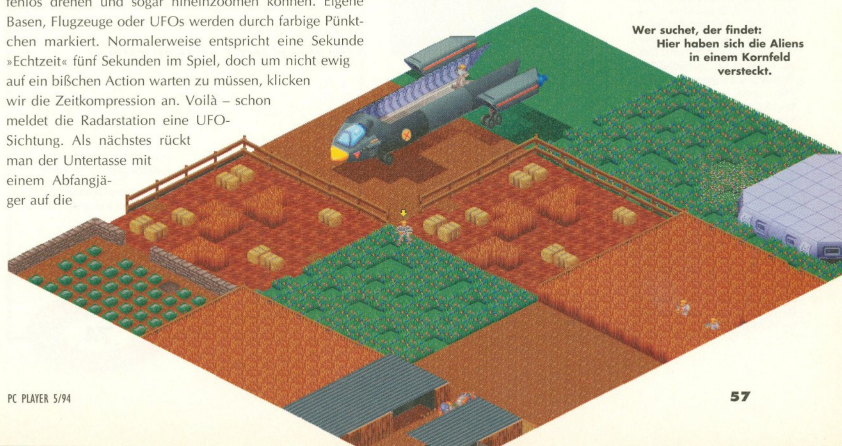




Sind die Forschungsarbeiten an einer neuen Technologie abgeschlossen, können Sie ab sofort das dazugehörige Datenblatt abrufen



Sobald Sie einen Abfangjäger aktiviert haben, verfolgt er automatisch die fliegende Untertasse



Wer suchet, der findet: Hier haben sich die Aliens in einem Kornfeld versteckt.





Erst ausrüsten, dann loslegen: Die Talentwerte Ihrer Soldaten werden durch Erfahrung in verschiedenen Einsätzen automatisch gesteigert.

bislang entrückt aus weiter Ferne, dirigiert man jetzt jedes Mitglied des Teams in Nahaufnahme durch die Landschaft. Der Ablauf ist wie bei Taktikspielen üblich in Runden unterteilt. Jede Spielfigur hat eine bestimmte Anzahl von Zeitpunkten, die zum Herumlaufen oder Schießen genutzt werden. Haben Sie alle Kommandos abgeschlossen, klicken Sie das Icon an, das den Abschluß der Runde besiegelt.

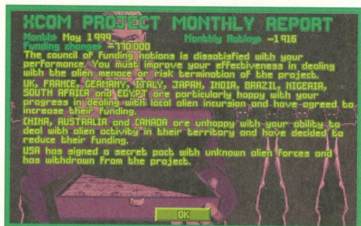
Der Computer berechnet nun die Bewegungen der Aliens; dann sind mit frisch aufgefüllten Zeitpunkte-Konten wieder Sie an der Reihe. Kenner fühlen sich ein wenig an das Kampfsystem der alten AD&D-Rollenspiele erinnert. Sie müssen nicht nur Ihre Mannen klug verteilen, sondern auch die individuellen Talente berücksichtigen. Jeder Charakter hat Punkte in wichtigen Kategorien, die über seine Robustheit, die Anzahl an Zeitpunkten, Schußgenauigkeit und Reaktionsschnelligkeit entscheiden. Jede überlebende Figur hat die Chance, nach Ende der Mission befördert zu werden, was oft mit verbesserten Talentwerten verbunden ist. Ebenfalls in bester Rollenspiel-Tradition rüsten Sie Ihr Team mit verschiedenen Waffen, Schutzanzügen, Erste-Hilfe-Kits und anderen Gegenständen aus, um die Chancen im Kampf gegen die Außerirdischen zu erhöhen. Vielleicht gelingt es Ihrer Crew sogar, einen Außerirdischen zu betäuben und lebendig in die Heimatbasis zu transportieren. In Verhören bekommen Ihre Wissenschaftler langsam heraus, wie die wahren Pläne der Invasoren aussehen.

Die drei Spielelemente – Management der Stationen, UFOs aufspüren und abfangen, Expeditionen der Einsatzteams – werden immer wieder durchgenudelt. Auf höheren Schwierigkeitsgraden werden lediglich die Außerirdischen stärker und aggressiver. Für Abwechslung sorgen die Technologien und Alien-Überreste, auf die Ihre Expeditionsteams stoßen. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie Knowhow und Material sammeln, um UFO-Eqipment nachzubauen. Nur mit ihren eigenen Waffen lassen sich die aufdringlichen Aliens nachhaltig von der Erde vertreiben. **(hl)**

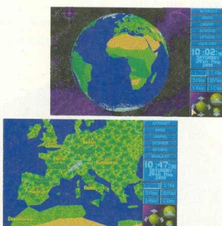


JÖRG LANGER

UFO ist ebenso originell wie ungewöhnlich: Unbeschwert dürfen Sie ihre aus diversen Alien-Filmen geborenen xenophoben Neigungen ausleben und die Erde gegen den Ansturm böser Außerirdischer verteidigen. Die Verquickung von Strategie (Position der Stützpunkte, Forschung), Wirtschaftssimulation (Einkauf von Personal, Bau der Basen) und Taktik (Einsatz der Soldaten) ist ziemlich gelungen. Vor allem die scroll- und zoombare Weltkarte hat mir gefallen. Schade finde ich nur, daß das Verfolgen und Abschießen der UFOs rein abstrakt gehalten wurde: Bei diesem Konglomerat an verschiedenen Spielideen würde sich eine Mini-Flugsimulation ganz gut machen.
Der dickste Kritikpunkt ist die mit der Zeit ziemlich nervende Steuerung jedes einzelnen Soldaten im Taktikteil. Es macht wenig Spaß, erst einmal minutenlang das Gelände zu erkunden, bis sich das erste Alien zeigt.



Am Monatsende wird abgerechnet. Wenn Sie fleißig UFOs abgefangen haben, gibt's mehr Geld.





Die Weltkarte ist dreh- und zoombar. Während eines Bodeneinsatzes läßt sich eine Übersicht der unmittelbaren Umgebung (unten) einblenden.



UFO ENEMY UNKNOWN

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Micrprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Gelungene Mischung aus Strategie-, Taktik- und Rollenspiel

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



Wizard

It'll take more than special moves to defeat him.

FULL 3D FIRST-PERSON PERSPECTIVE • THREE DIFFERENT VIEWING MODES INCLUDING FULL SCREEN
AUTOMAPPER • 'RAM-SAVE' GAME SAVE FACILITY • INTELLIGENT INVENTORY SYSTEM
FOUR-STRONG PARTIES DRAWN FROM 16 CHARACTER STRANDS

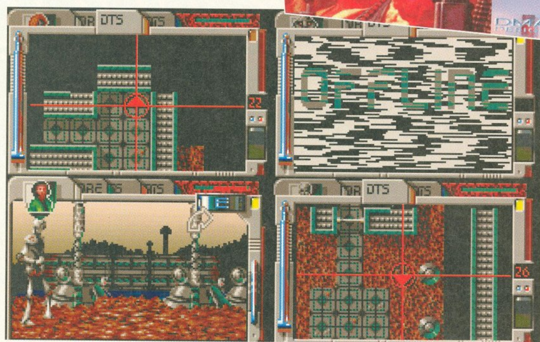


"One of the best first player perspective RPG's I have ever played"
PC ACTION



HIRED GUNS

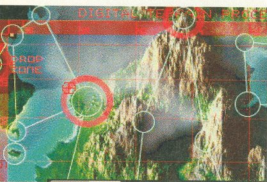
Eine Viererbande schießwütiger Söldner ballert auf blutrünstige Außerirdische, bis die Fetzen fliegen. Hätten Sie einen derart rüden Stoff von den Lemmings-Programmierern erwartet?



Schwer, in der Hitze des Gefechts die Übersicht am Bildschirm zu behalten

Spricht man einen Militärausbilder auf Rorian Deevergh an, bekommt man ein verächtliches Grunzen mit einem Unterton der Bewunderung zu hören. Denn Rorian ist das Gegenstück eines braven Rekruten: Einzelgänger, brutal, kalt, berechnend. Er schießt ohne Reue, wenn nur die Kohle stimmt. Da die Großindustrie für solche Leute vielseitige Verwendung hat, floriert sein Geschäft.

Zusammen mit ein paar Gleichgesinnten, den »Hired Guns«, hat sich Deevergh auf einen Außenposten der Galaxis verschanzt, als ein extradicker Auftrag hereinschneit: Rorian und seine Mannschaft sollen den Planeten Graveyard von eingefallenen Außerirdischen säubern. Vier Leute, meint Rorian, sollten ausreichen, um diesen Job zu erledigen – wenn er sich mal nicht getäuscht hat... Hier endet die Hintergrundgeschichte, inzwischen sollte auch die Installation des neuen DMA-Programms abgeschlossen sein – viel mehr an Einstimmung braucht man nicht, denn es geht gleich los.



Auf dieser Karte verfolgt man seine taktischen Erfolge



Der Kampfroboter hat eine nette Knarre gefunden – und probiert sie gleich am nächsten Monster aus

Zuerst entscheidet sich der Spieler für den Trainings-, RPG- oder Action-Modus. Einsteigern wird das Testgelände nahegelegt, ein überschaubares Terrain ohne sonderliche Tücken. Dann steht man wieder vor der großen Frage jedes Rollenspielers: Welchen Killer hätten's denn gern? In Hired Guns stehen zwölf Söldner zur freien Auswahl, vier davon passen in die Party. Jeder hat seine Geschichte (tut im Spiel herzlich wenig zur Sache, liest sich aber nett), besondere Fähigkeiten (schon wichtiger...) und eine andere Ausrüstung. Neues Feature: Für jede Spielfigur ist ein eigener Bildschirm-Ausschnitt reserviert. Hier sieht man die Umgebung aus der Sicht des jeweiligen Charakters.

In den ersten beiden Trainingsmissionen läßt das Programm keine Gegner auf den Spieler los, damit er in Ruhe Steuerung, Umgebungsscanner, Waffensysteme und andere überlebenswichtige Ausrüstungsgegenstände ausprobieren kann. Ab der dritten Mission kann's (und soll's) krachen – hier kämpft man mit »Vollkontakt«. Hat ein Monster das Zeitliche gesegnet, hinterläßt es unter Umständen Extras oder Waffen. Es lohnt sich außerdem, die herumstehenden Behälter nicht als Deko zu betrachten; so mancher Schlüssel findet sich unter einem Kistchen.

Wer den Trainingsplatz rückwärts im Schlaf kennt, wählt zwischen dem RPG- oder Action-Modus. Die unterscheiden sich in altbekannter Weise. Während im Rollenspiel-Modus Köpfchen, Bedacht und Umsicht gefragt sind, geht es im Action-Modus deftiger zur Sache, dafür ist die eine oder andere Falle aus dem Spiel genommen. Den Rest kennt man aus jedem besseren Dungeon. Der Spieler rennt



ANATOL LOCKER

Hired Guns schnell als Flop abzutun, nur weil die Grafik elend altbacken aussieht, wäre etwas zu vorschnell. Es stecken eine Menge Dungeons in diesen fünf MBytes drin – doch leider haben die Programmierer derart kapitale Böcke geschossen, daß unterm Strich wenig Spielspaß übrig bleibt. Beispiele gefällig?
Warum man die klassische Rollenspiel-Party in vier Fenstern splitten muß, wenn darin nichts Wesentliches passiert, bleibt ein Rätsel. Die »Mitläufer« ballern nicht einmal von selber – das »KI« steht hier für »Keine Intelligenz«. Was mich vollends zur Raserei bringt, ist die Tatsache, daß man den Gegner erst treffen kann, wenn man ihm frontal gegenüber steht. Wenn ein herumstehendes Partymitglied den Weg blockiert, ist alles aus. Dann steht man vor eine Horde Skelette, die munter auf die Party einschlagen, und kann nur noch zusehen, wie ein Charakter nach dem anderen den Löffel abgibt. Gehört verboten, finde ich. Mehr Spaß bringt der Team-Modus, doch zur Ehrenrettung dieses B-Klassen-Rollenspiels reicht's leider nicht aus.

durch lange Gänge, ballert auf alles, was sich bewegt und versucht, sich durch das Drücken von Schaltern, Vermeiden von Fallen und Plätten vieler Monster zum finalen Obergegner vorzuarbeiten.
Wie immer macht's die Mischung, wenn man erfolgreich sein will. Wer sich mit vier tumben Roboter-Rambos auf den Weg macht, merkt schnell, daß er zwar wie ein Wilder ballern kann, dafür sieht es mit dem Heilen danach dürftig aus – ein Mensch mit geschickten Händen ist besser als eine extradicke Wumme mehr in der Party. Natürlich lassen sich die Söldner und ihr Zusammenspiel auf dem Trainingsgelände ausprobieren.
Hired Guns kann man alleine, zu zweit oder zu dritt spielen. Wer alleine vor dem Keyboard sitzt, darf seine Figuren wahlweise einzeln oder im Pulk auf die Monster loslassen – entweder per Maussteuerung oder mit der Tastatur. Bei mehreren Spielern rückt das Grüppchen gezwungenermaßen näher zusammen und schart sich ums Keyboard. Bis zu fünf Spielstände lassen sich speichern. **(al)**



HIRED GUNS

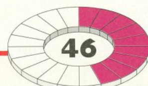
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Psygnosis / DMA
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Für jede Spielfigur wird ein separater Bildschirmausschnitt reserviert.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

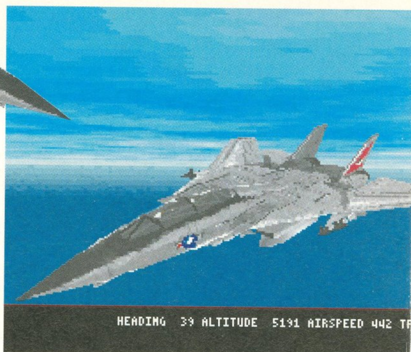


FLEET DEFENDER

Alle Jahre wieder kommt eine neue Jet-Simulation von Microprose. Diesmal hat es die F-14 im Navy-Einsatz erwischt.

Wer sich an die Regelmäßigkeit von Jahreszeiten, Gehaltsschecks und neuen Soundkarten gewöhnt hat, kennt auch den Rhythmus bei Microprose, mit dem ziemlich genau einmal im Jahr eine neue Jet-Simulation programmiert wird. Zumindest schaffte es Microprose bisher, dem ständigen Einerlei immer neue Aspekte abzutrotzen. Um Kuriositäten wie einen »F-15 Strike Eagle 17« zu vermeiden, hat man sich diesmal auf einen Jet gestürtzt, den man bisher noch nicht im Angebot hatte: »Fleet Defender« versetzt den Spieler in die Navy, wo er von einem Flugzeugträger aus die Freiheit des amerikanischen Volkes und den »Weltfrieden« notfalls mit Waffengewalt an Bord einer F-14 sichert.

Die üblichen Standards der Missionseinteilung erwarten Sie auch hier: Es gibt drei Fluggebiete (Oceania, Nordkap und Mittelmeer), in denen jeweils mehrere »Campaigns«, also logisch aufeinanderfolgende Missionen, auf Sie warten. Für Schnellstarter gibt es die »Scramble«-Option, die Sie im Luftraum einfach ein paar Gegnern gegenüberstellt. Das Oceania-Gebiet ist im übrigen eine Navy-Basis in amerikanischen Gewässern. Hier wird nicht richtig gekämpft, sondern nur trainiert, trainiert und nochmal trainiert. Ziel Nummer Eins ist es nicht, den Gegner zu erwischen, sondern wieder heil mit dem Vogel heimzukommen. Schließlich müssen Sie auf der kürzesten und explosivsten Landebahn der Welt aufsetzen: Einem Flugzeugträger mit entsprechend viel Sprit an Bord, der Sie dank ein paar läppischen Stahlkabeln von mehreren hundert Stundenkilometern auf Null abbremsen will – viel Vergnügen. Wie meinen die Programmierer im Handbuch: »Wenn Sie mit den Carrier-Landungen partout nicht zurecht kommen, bleiben Sie lieber bei F-15 Strike Eagle«. Na, ganz so hart ist es auch nicht, eine Cheat-Taste läßt Sie (gegen Punktverlust) sicher aufsetzen.



Die »F-14 Tomcat« wird in Fleet Defender durchsimuliert



Bei der Bewaffnung wählen Sie nur zwischen Navy-Standard-Konfigurationen aus

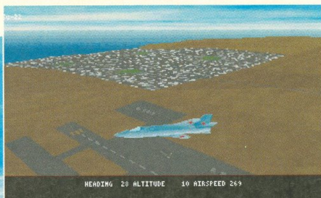
Für den Scramble-Modus dürfen Sie sich Ihre Gegner einstellen: Erste Erfolgserlebnisse holt man sich beim Abfangen einer unbewaffneten Frachtmaschine, aber wer gegen vier MiGs mit Top-Piloten antreten will, hat ebenfalls die Möglichkeit dazu. Microprose hat den Einsatz eines »Wingman« diesmal besonders betont. Der mit Ihnen fliegende zweite Jet hält nicht nur Formationen ein und nimmt sich speziel-le Ziele vor, sondern kann auch komplizierte Angriffsmuster fliegen, um einzelne Gegner richtig in die Zange zu nehmen. Die zehn Funktionstasten sind mit Wingman-Kommandos belegt und manche der Befehle müssen noch durch weitere Angaben ergänzt werden.

Wem die Luft zu heiß wird, darf sich auch weitere Hilfe vom Träger anfordern, die allerdings ein paar Flugminuten braucht. Logisch, daß Sie sich vor dem Start einen Wingman Ihres Vertrauens aussuchen dürfen. Die anderen 21 Piloten Ihrer Staffel sind aber nicht alle verfügbar, denn Dienstpläne müssen eingehalten werden.

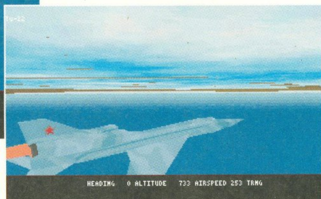
Grafisch erinnert Fleet Defender an »Strike Commander« von Origin. Insbesondere das eigene Flugzeug wie auch die Flugzeugträger sind sehr detailliert dargestellt. Allerdings geht es auf dem Fußboden etwas eintöniger zu. Dennoch: Auf Hügel und Städtelandschaften brauchen Sie nicht zu verzichten. Trotz der Details bleibt Fleet Defender angenehm flott. Einen 486 sollte man haben, aber nach Runterschalten der Details haben auch 386er-Piloten ein sehr gutes Fluggefühl.



Der Flugzeugträger gehört Ihnen nicht alleine – auch andere Jets und Hubschrauber wollen starten und landen



Die SU-22 sowjetischer Bauart steht im Dienste der (wie immer bösen) Libyer



Hoppla, ein Bug: Hier fliegt eine TU-22 unterhalb des Erdbodens, was die braunen Punkte in der Luft erklärt

Die Menü-Struktur wurde gegenüber Microproses früheren Simulationen etwas geändert und dadurch auch ein wenig unübersichtlicher. Eine Campaign ist nur über das »Edit Pilot«-Menü aufzurufen und manchmal teilen sich zwei Menüs einen OK-Knopf; das führt zu Verwirrungen. Sehr umfangreich ist das Einstellen von Schwierigkeitsgraden und Realitätsstufen. Im entsprechenden Menü kann man sich richtig austoben und kommt um Handbuchlektüre gar nicht herum – ist ein RIO in der Einstellung »Advanced« nun eine Erleichterung oder das Gegenteil?

Der RIO ist der Radar Interception Officer; man könnte auch



BORIS SCHNEIDER

Selbst die Branchengurus von Microprose sind langsam am Ende des Genres Flugsimulation angelangt: Wirklich neue Features vermißt man in Fleet Defender, das Heil wird lediglich in neuer Grafik und einem unbedienbaren, aber wahnsinnig realistischen Radar-Gerät gesucht. Kleine Korrektur: Die Wingman- und Gegner-Logik ist gegenüber vielen Konkurrenz-Produkten gut durchdacht und wirklich »intelligent«. Toll für Solospieler (sowieso die Mehrzahl), dafür fiel der innovative Zwei-Spieler-Modus raus. Das lästige Wechseln zwischen Pilot und RIO in den hohen Realitätsmodi schreit geradezu danach, diesen Modus wieder einzufügen. Seltsamerweise ist bei niedriger Realitätseinstellung der Computer-gesteuerte RIO »echter« – er warnt per Sprachausgabe vor diversen Gegnern, kümmert sich um Abwehr feindlicher Raketen und macht sich auch sonst sehr nützlich. In hohen Realitäts-Stufen legt er eine »Was soll's«-Mentalität an den Tag, die mitten in einem heißen Gefecht zu ernsthaften Problemen führen könnte...

Die Frage »Wer braucht noch eine Flugsimulation?« beantwortet Fleet Defender wahrlich nicht. Fans des Genres kaufen das Spiel eh blind und für Neueinsteiger ist die »Ein Handbuch wird nachgeschickt«-Masche alles andere als geschickt.

Die Simulation ist grundsolide, die Grafik kann begeistern und der Langzeit-Spielwert ist für Hobby-Piloten dank der vielen Schwierigkeitsgrade gegeben.



Das Cockpit des Piloten wurde auf zwei Bildschirme verteilt – wer alle Instrumente sieht, weiß nicht, was draußen los ist. Der RIO sieht sogar nur sein eigenes Radar.

Beifahrer sagen (sofern man nicht gerade von mehreren Piloten umringt ist, die solche Vereinfachungen gar nicht komisch finden). Der RIO sitzt hinter dem Piloten, kann das Flugzeug selbst nicht steuern und achtet auf die Radar-Schirme. Hier wollte sich Microprose als besonders realitätsnah erweisen und bietet in den Advanced-Modi eine angeblich sehr getreue Simulation der echten Radar-Systeme an Bord einer F-14 an. Nur: Es hat einen Grund, warum sich der Pilot um die Dinger nicht selber kümmert, denn die Systeme sind komplex abzulesen und aufwendig zu bedienen. Im Vorgänger »F-15 Strike Eagle III« löste man das Problem durch Rechnerkopplung: Zwei Spieler konnten als Pilot und RIO in die Simulation einsteigen. Dieses Feature fehlt bei Fleet Defender wieder.

Das Radar in einem besonders »echten« Modus zu benutzen, empfiehlt sich nur Vollblut-Simulationsfans. Das Handbuch ist in diesen Punkten nämlich nicht sehr verständlich geschrieben. Zum Thema Handbuch läßt sich Microprose in Deutschland sowieso etwas sehr strittiges einfallen: Während in den USA zwei Handbücher in der Packung liegen (eines beschreibt die reinen Programm-Funktionen, das andere ist eine Einführung in die F-14 und die einzelnen Campaigns), soll der deutsche Kunde nur eines der beiden Manuals in der Schachtel finden. Das andere gibt's erst, wenn man die Registrierkarte an Microprose zurückschickt. Auch eine Methode, sich die Adressen der Kunden zu sichern. Daß man gerade auf dieses für Einsteiger wichtige zweite Handbuch ein paar Tage warten soll, wird den Enthusiasmus einiger Kunden sicher dämpfen.

Nicht zum Ärgern, sondern zum Lachen sind einige versteckte Witzchen, die die Programmierer in die Simulation eingebaut haben. Da muß man einmal mit der F-14 eine Software-Firma in Maryland (dem Sitz von Microprose) gegen einen Takeover-Versuch einer Software-Firma aus Nord-Kalifornien (dem Sitz von Spectrum Holobyte) verteidigen. In einer Mission am Nordkap kann man abseits des Flugweges »Ralph, the Dragon« finden – der nicht auf dem Radar auftaucht, aber mit hitzesuchenden Raketen zu erwischen ist. Und im Bermuda-Dreieck gibt es eine Mission, bei der auf einmal ein UFO aus dem Wasser auftaucht...

Zum Ausgleich gibt es in der ersten USA-Verkaufsversion (die auch schon in deutschen Geschäften als Import stand) noch einige handfeste Bugs. Am seltsamsten ist das Phänomen, daß im Scramble-Modus die F 14 ein anderes aerodynamisches Verhalten an den Tag legt, als im Campaign-Modus. Wendekreis und andere Eckdaten sind zwischen beiden Spielmodi unterschiedlich. Aber Microprose arbeitet (wie immer) fleißig an Patches, vielleicht ist schon in der offiziellen Europa-Version dieser Fehler beseitigt. Außerdem sind diverse Missions- und



Die Städtegrafik von Fleet Defender reißt nicht zu Begeisterungsstürmen hin; grau herrscht hier vor



Wie schwer hätten Sie's denn gern? Das Realismus-Menü bietet genug Schalter zum Austoben.



IM WETTBEWERB

Strike Commander	88
FLEET DEFENDER	**81**
Falcon 3.0	79
F-15 Strike Eagle III	78
T.F.X.	71

Microprose kann mit Fleet Defender an seine älteren Erfolge anknüpfen. Trotz weggefallener Features schließt es an das Niveau von »F-15 Strike Eagle III« an. Dem betagten »Falcon 3.0« haben wir mittlerweile ein paar Punkte abgezogen; der technische Standard ist inzwischen zu weit vorgerückt. »Strike Commander« steht mit seiner abwechslungsreichen Gestaltung weiter an der Spitze, auch wenn Puristen lieber eine »echte« Simulation bevorzugen.



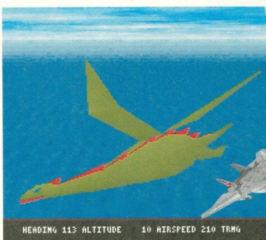
HEINRICH LENHARDT

Wurde ja auch Zeit, daß Microprose wieder an Simulations-Newcomer Origin anschließt. Die Verbesserungen in der Grafik heben Fleet Defender beinahe ans Strike Commander-Niveau heran. Sieht fast so gut aus, ist aber deutlich schneller (auch als der Vorgänger F-15 III); den Pentium-Kauf kann man vielleicht doch vor sich herschieben. Und noch eins haben die Microprose-Entwickler bei Origin gelernt: Mit Zusatzdisketten macht man mehr Kohle. Also gibt es den Zwei-Spieler-Modus, mehr Fluggebiete, einen Missionseditor und andere feine Dinge nur noch zum Nachkaufen – die Buchhaltung freut sich.

Was soll man ansonsten über eine Jetsimulation sagen, was nicht schon gesagt worden wäre? Man fliegt, schießt und landet, spielt ein paar Missionen und das alles immer einen Hauch besser als beim Vorgänger, aber doch irgendwie gleich. Auf eine Story legt man bei Microprose weiterhin wenig Wert; das dicke Handbuch ersetzt kurzweilige Bildschirm-Lektüre.

Und der eine oder andere Text, bei dem die Amerikaner grundsätzlich die Guten und die anderen immer wieder die Bösen sind, zeugt von einem ausgeprägten Patriotismus und Jubelmentalität über Leistungen amerikanischer Militärs. Aber gegenüber früheren Titeln hat Microprose sich doch zurückgehalten.

Zusatz-Disketten angekündigt. Neben einem richtigen Missions-Editor will man auch den Zwei-Spieler-Modus nachträglich integrieren und neue Fluggebiete zur Verfügung stellen – gegen Aufpreis, versteht sich. **(bs)**



Unbekannte Flugobjekte fehlen nicht: Dieser grüne Drache treibt im Norden von Norwegen sein Unwesen



FLEET DEFENDER

❑ PC/XT ❑ 286 ■ 386/486
❑ EGA ■ VGA ❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl. ■ Roland ■ General Midi
■ Tastatur ❑ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; viel und schwer verständlich
Spieltext	Englisch; wenig und verständlich
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 580 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 13 MByte

Besonderheiten: Bei deutscher Version muß eines der Handbücher extra, aber umsonst, angefordert werden.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Joystick.



LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

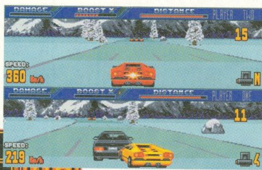
Spaghetti Incident, Tortellini Accident, Lamborghini Challenge. Letzteres Mitglied dieser Runde ist ein Rennspiel und bei weitem nicht so erregend wie eine Lektion Pastakneten.

Irgendwo in Frankreich sind die Programmier-Geheimlabors von Titus. Führende Physiker würden alles darum geben, mit einer Ladung Meßgeräte diesen Ort besuchen zu dürfen. Denn: Anscheinend wird er von einem Temporalfeld beherrscht, das für die Eingeschlossenen die Zeit stillstehen läßt. Was löst diesen ungeheuerlichen Verdacht aus? Nun, während sich die Erde draußen weiterdrehte und immer aufwendigere, anspruchsvollere PC-Spiele entstanden, klammerte sich Titus an die Vergangenheit. Das neue Rennspiel »Lamborghini American Challenge« beschwört mit Pseudo-3D-Grafik und »Out Run«-kompatibler Schlichtsteuerung den Geist der 80er Jahre.

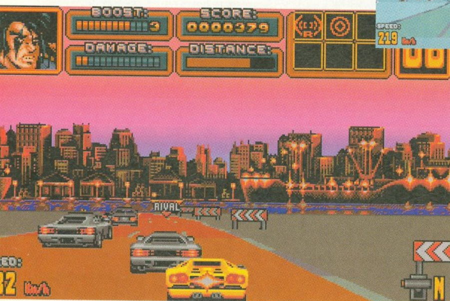
Mit einem Lamborghini mag die gelbe Seifenkiste nicht viel gemein haben, die Sie fröhlich eiernd über den Asphalt bugsieren. Ruckartig ist die Grafik, dicht befahren das Straßennetz, verzweifelt der Pilot. Irgendwie wollen Verkehrsdichte, Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit des eigenen Vehikels nicht so recht zusammenpassen. Nur allzuoft zieht man jenseits der Straße seine Runde, touchiert wildwachsende Bäume und sieht bedrohlich den Balken der Schadensanzeige immer weiter anschwellen.

Immerhin haben sich die Lamborghini-Verunstalter einiges an Spielmodi einfallen lassen. Zunächst müssen Sie in Wettrasereien gegen einzelne Herausforderer ein wenig Bargeld sammeln. Die Hauptrennen, die auf verschiedenen Highway-Strecken in den USA stattfinden, können erst nach Entrichtung einer Startgebühr bestritten werden. Geld kann man auch in Tuning-Shop und Garage loswerden, um tempomindernde Dellen aus vorherigen Rennen zu reparieren oder den ollen Lamborghini dezent zu tunen. Besonders begehrt: Turbo Booster, mit denen die Karre kurzzeitig auf Spitzenwerte jenseits der 320-kmh-Marke beschleunigt.

Sie beginnen in der untersten von vier Fahrklassen. Erst wenn man genug Geld gewonnen hat, darf man gegen den Champion in einem Zeitduell antreten. Wer hier siegt, steigt eine Etage auf und darf zudem den Zwischenstand speichern. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten: Bei gesplittetem Bildschirm à la »Lotus« liefert man sich Simultan-Duelle gegen Computergegner und Mitspieler. **(hl)**



Zwei Spieler gleichzeitig? Kein Problem! Der in zwei Hälften geteilte Bildschirm ist serienmäßig dabei.



Gegner in Sicht! Gute Gelegenheit, einen Turbo zwecks menschenverachtender Spitzengeschwindigkeit zu investieren.



HEINRICH LENHARDT

Das ist ja eine schöne italienische Nobelmarke, bei der die Bereifung ungriffiger ist als beim 170.000-Kilometer-Todes-Fiesta unseres neuen Kollegen Jörg Langer. Das Drumherum-Spieldesign mit Prämienverdienst und Zwei-Spieler-Duellen ist manierlich, aber hinter diesem Mäntelchen steckt ein rundum schlappes Rennspiel.

Neben der trägen Steuerung ruiniert das miese Streckendesign die Spielbarkeit: Zu eng, zu schnell, zu sehr vom Zufall abhängig – wie man ein unkompliziertes 3D-Gerase gut hinbekommt, hätten sich die Programmierer bei Gremlins »Lotus« abgucken sollen. Vergleiche mit Fahrsimulationen wie »Indy Car Racing« wollen wir aus Pietätsgründen erst gar nicht anstellen. Aber auch innerhalb der Klasse der leichtgewichtigen Just-for-Fun-Rennspiele kann Lamborghini kaum Sympathien ernten. Das gab's alles schon einmal; grafisch schöner und besser zu steuern.



LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Titus
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Extrem dämlicher Diskettenschutz
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Turniermodus mit Preisgeld-Scheffelei. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Joystick und VGA.



WER HÖREN WILL SOUNDMAN



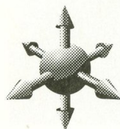
WER FÜHLEN WILL CYBERMAN

DIE SOUND OFFENSIVE

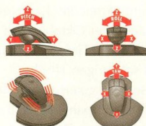
SoundMan® Games

Unglaubliche Stereosound-Qualität beim Spielen!

- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster™, Sound Blaster Pro & AdLib®
- ★ Yamaha OPL-3 Soundkarten-Chip von technischer Spitzenqualität
- ★ Standard-IBM-Joystick-/MIDI-Port: Sie können Ihren Controller direkt einstecken.
- ★ Eingebaute CD-Rom Schnittstelle
- ★ Inklusiv MCS MusicRack Software und D/Generation Spiel



CyberMan® 3D Controller



Interaktiver 3D Controller für PC-Spiele

- ★ Auf den Boden werfen, rollen und ausweichen-schnelle, wirklichkeitsnahe Reaktionen-abstürzen, taumeln und nach hinten fallen: Alles in 6 verschiedene Richtungen dank dem 3-dimensionalen Kontrollsystem
- ★ Pulsierendes, spürbares Feedback: Sie geben den Input, CyberMan besorgt den Feedback; jedesmal, wenn Ihre Spielfigur z.B. getroffen wird, werden Sie es fühlen: CyberMan vibriert!
- ★ Voll kompatibel mit allen üblichen mausgesteuerten Anwendungen
- ★ Inklusiv Light Versionen der Spiele Shadowcaster und Body Adventure





SoundMan® 16

Die optimale Soundkarte für Unterhaltung und Multimedia! *CD-Klangqualität!*

- ★ 16-Bit-Stereo-Aufzeichnung und -Wiedergabe
- ★ Sampling/Playbackrate: 4 kHz bis 44,1 kHz
- ★ Yamaha OPL-3 Sterio Synthesis-Chip mit Stereo-Support für 20 Stimmen
- ★ Dynamische Filterfunktion
- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster und AdLib
- ★ Kompatibel mit Windows 3.1 und DOS 3.3 oder höher
- ★ Kompatibel mit MPC (1 und 2) und MPU-401 (UART)
- ★ Stereoverstärker generiert 4 Watt/Kanal
- ★ Inklusiv Software: MCS MusicRack, Icon-hear-it lite, Add-impact und Screencraze

2 JAHRE GARANTIE



ERHÄLTLICH BEI:

KARSTADT Horten KAUFHOF DAS ERLEBNIS HAUS VOBIS MICROCOMPUTER AG *Die Leute mit Ideen*

Eine Aktion der office data

Atelier Boutwell GmbH Düsseldorf

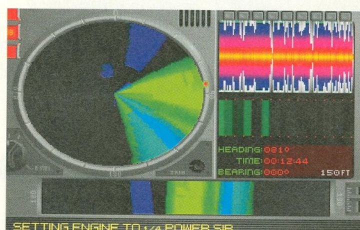
SEA WOLF

Einsam pocht mein Echolot: In den Tiefen des Ozeans dümpelt das hypermoderne U-Boot »Sea Wolf« vor sich hin.

Die wahren Helden von heute sind die liftfahrenden Pioniere, die sich todesverachtend in den überfülltesten Aufzug quetschen. Die Ursache des Schreckens in der Kabine voller lieber Mitmenschen (mit all ihren Körperausdünstungen) ist der nicht vorhandene Platz. Doch was ist der dezent klaustrophobische Schauer einer 20sekündigen Liftfahrt gegen einen monatelangen Einsatz in einem Atom-U-Boot (Ende der Überleitung)? Spätestens seit Sean Connery mit unerreichter Kapitäns-Grimmigkeit im Spielfilm »Jagd auf Roter Oktober« auf Tauchstation ging, sorgt die Mischung aus Tiefsee-Düsternis und pingendem Sonar für einen schaurigen Thrill.

Anhand der Seekarte planen Sie die taktische Marschroute

Simulations-Spieler wissen seit den guten alten »Silent Service«-Tagen, welch bedrohliche Spannung aufkommen kann, wenn man sich mit ein paar Zerstörern an den Hacken in Schleichfahrt davonstehlen will. Gegen die guten alten Diesel-Modelle der 40er Jahre wirken neuzeitliche Atom-U-Boote ähnlich fortgeschritten wie der »Strike Commander«-Jet neben dem »Red Baron«-Doppeldecker. Nachdem historische U-Boot-Fahrten mit »Silent Service II« und »Wolfpack« reichlich abgedeckt wurde, sind jetzt die High-Tech-Fans wieder dran. John Ratcliff, Designer von »688 Attack Sub«, macht Sie in »Sea Wolf« zum Kommandanten eines hypermodernen Atom-U-Boots mit der netten Typenbezeichnung SSN-21.



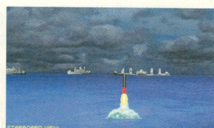
Horch, was kommt von draußen rein? Versuchen Sie zu identifizieren, was gerade in Ihre Richtung schippert.

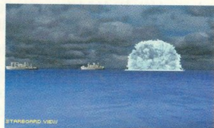
Designer militärischer Simulationen haben's heutzutage nicht leicht. Seit der Kalte Krieg weggeschmolzen ist fehlt es an einem zünftigen Feindbild. Bei Flugsimulationen greift man gerne auf Drogenbarone, Dritte-Welt-Terrorregimes und andere neuzeitliche Schurken-Derivate zurück – aber unter Wasser funktioniert das nicht. Die irakische oder libysche U-Boot-Flotte übersteigt wohl kaum die Badewannen-Ausmaße des jeweiligen Despoten; wen sollen Sie sich mit Ihrem US-Wunderkahn also vornehmen?



HEINRICH LENHARDT

Objektiv gesehen ist Sea Wolf absolut OK. Massig Missionen hier, viele Funktionen da, grafisch gab man sich einigermaßen Mühe und die Bedienung... naja, haben Sie erst einmal die häufigsten Tastaturgriffe intus, gelangen Sie im Nu an die richtige Station.
Subjektiv gesehen – und da mögen mich Atom-U-Boot-Fundamentalisten in ein feuchtes Grab wünschen – hat mir Sea Wolf wenig Spaß gemacht. Dabei kann ich dem Programmierteam kaum einen Vorwurf machen: Bei High-Tech-U-Booten geht es nun mal nüchtern zur Sache. Die fröhlichen Auftauchmanöver und unkomplizierten Verfolgungsjagden von Silent Service II haben einfach mehr Spielwitz. Dafür kann man beim Taktik-lastigen Sea Wolf selber herausknobeln, ob die sich nähernden Sonarimpulse von einem sowjetisches U-Boot oder einem verliebten Wal stammen. Wer's mag...





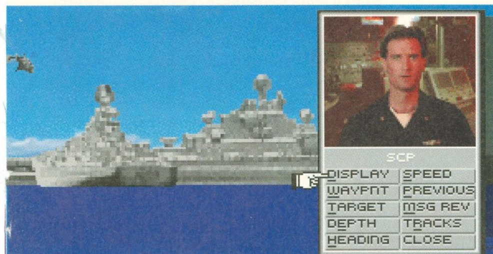
Immer nur Torpedos? Wie langweilig! Auch mit einer kleinen Missile läßt sich ein feuchter Gruß ausrichten.



IM WETTBEWERB

Alle Spiele in dieser Liste haben etwas mit Feuchtigkeit zu tun – und seien es auch nur Tränen, die eine Strategie-Tragödie wie Sub hervorruft. Bei den U-Boot-Simulationen macht keiner dem ollen Silent Service etwas vor. Spielwitz und Steuerung liegen um Wellenlängen vor Wolfpack und unserem zahmen Sea Wolf. Wer Schiffe-versenken mit viel Strategie über Wasser praktizieren will, möge sich Microproses Seeschlacht-Simulator Task Force zu Gemüte führen.

Silent Service II	81
Wolfpack (CD)	67
Task Force 1942	67
SEA WOLF	**65**
Sub	37



Viel Feind', viel Ehr' – ein paar Helikopter haben die Burschen auch mitgebracht

ergriffen dem »Ping!« des Sonars und plant diffizil seine Taktiken. Aufgelockert wird das karge Ambiente durch die digitalisierten Konterfeis Ihrer Offiziere, untermalt von etwas englischer Sprachausgabe. Einen Blick auf die Farbenpracht des VGA-Meers kann man nur riskieren, wenn man auf Periskoptiefe raufgeht – was man sich rein taktisch gesehen meist verkneifen sollte. Immerhin können Sie eine Kamera nach oben schießen, die Schwarzweiß-Bilder von der Meeresoberfläche überträgt.

Mit den Funktionstasten schaltet man geschwind zu den wichtigsten Stationen an Bord. Ziele werden anvisiert, der Kurs geändert, Torpedos und Raketen durch die Gegend gepustet – und manchmal legt der Kapitän selber Hand an: Reicht die Signalgüte nicht zur automatischen Zielidentifizierung, greifen Sie zur Referenzkarte, interpretieren den Sonar-Strichcode und tippen die Nummer des vermeintlichen Ziels ein – realistisch, minimal umständlich und auf jeden Fall ein höchst subtiler Kopierschutz.



Mit verschiedenen Torpedo- und Raketen-Typen machen wir uns beim russischen Marinepersonal mächtig unbeliebt

Bei Sea Wolf mußten die guten alten »bösen« Russen wieder als Buhmänner vom Dienst herhalten. So abwegig scheint das Szenario gar nicht zu sein. Im Moskauer Parlament setzen sich die nationalistischen Spinner durch, dazu vielleicht noch ein kleiner Militärputsch... und Zack: Jelzin kann Kartoffeln anpflanzen; die Rote Armee müht sich redlich um ein expansives Image. Im letzten der 32 Sea Wolf-Szenarios schippert die russische Marine gar auf die Küste Kaliforniens zu, um dort ein bißchen die Bevölkerung aufzuschrecken. Ob man sich da angesichts von Erdbeben und Slum-Aufständen mit ein paar lächerlichen Raketen überhaupt bemerkbar machen kann? Für solche feingeistigen Abschweifungen hat der Sea Wolf-Kommandant natürlich keine Zeit. Es ist eng, dunkel und seit Wochen plagt ihn der Reiz, ein Kippfenster aufzureißen. Aber nichts da; schließlich besteht der wesentliche Vorteil eines Atom-U-Boots darin, daß man ewig und drei Tage ohne Auftauchphasen unter Wasser bleiben kann. Der simulierte Kapitän starrt dabei meist auf Karten, lauscht

Die 32 Missionen dürfen in einer beliebigen Reihenfolge gewählt werden. Im »Campaign«-Modus hangelt man sich von Auftrag zu Auftrag; reißerische Texte über die Entwicklung des Konflikts stimmen zünftig auf die nächste Runde Schiffeversenken ein.

Serienmäßig mit dabei ist der Simultan-Modus: Übers traute Netzwerk, Modem oder Nullmodem-Kabel gehen zwei Spieler zusammen ins Wasser. **(hl)**

Mission #11
"Sweden Bound"
Background: After coming through the narrows between Denmark and Sweden, the Seawolf is ordered to proceed north along the coast of Sweden. Russian amphibious forces are headed for Sweden, and the Seawolf is needed to deny the Russians an amphibious landing. A convoy of Russian marine transports is passing through a narrow passage between the islands of Gotland and Oland. The Seawolf is ordered to attack the convoy as it moves through gap.
NEXT | PREV | INDEX | FIRST | ORDERS | GO | NEWS | LAST

"Despite warnings from the President to Russia's ruling military council, a Russian naval task force is still headed for Cuba. Unconfirmed reports claim that a US Seawolf class attack submarine shadowed the Russian vessels for some time to determine if any ballistic missile submarines were traveling under cover of the surface vessels. According to CINCLANTFLT, no missile submarines were identified. The Pentagon has scheduled a press conference for some time later this week to release a complete report.
"The Cuban fighting continues, with conflicting claims of major victories from both sides. The President has lodged a strongly worded protest to the Russian military council, and US ships are moving to blockade Cuban ports in an effort bring Castro's reign to an end. The President emphasized his decision not to commit ground troops to Cuba, and he renewed his pledge to supply food and arms to the rebels.
WBC Special Report - Page 1 NEXT QUIT

Die reißerische Krisenstory müht sich redlich um ein bißchen Spannung



SEA WOLF

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	**Simulation**
Hersteller	**Electronic Arts**
Ca.-Preis	**DM 120,–**
Kopierschutz	**Handbuch, äußerst indirekt (Signal-Analyse)**
Anleitung	**Deutsch; befriedigend**
Spieltext	**Englisch; mittelschwer (deutsche Version in Vorbereitung)**
Bedienung	**Befriedigend**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene und Profis**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Gut**

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus per Modem, Netzwerk und Nullmodem-Kabel.

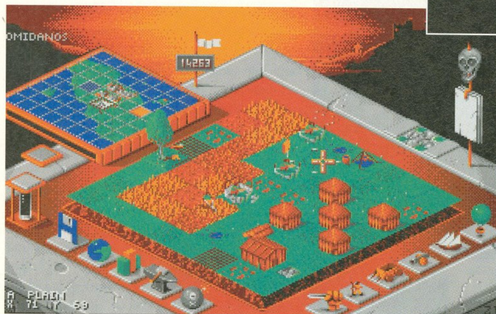
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



GENESIA



Einige Gebäude kann man »betreten«: In diesem Fall das Warenhaus.

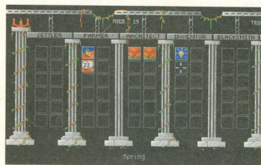


Auf der großen Karte wird gespielt, die kleine zeigt die ganze Welt im Überblick

Drei Fürsten streiten sich um eine fiktive Welt. Nur wer seine Kontrahenten ausschaltet, oder aber sieben Juwelen findet, wird das Land regieren.

Kennen Sie »Powermonger« oder »Populous«? Dann werden ihnen Grafik und Bildschirmaufbau von »Genesia« sehr bekannt vorkommen: Das eigentliche Spielfeld in der Mitte, eine Gesamtkarte links oben, das Ganze umgeben von diversen Icons. Auch sonst erinnert einiges an die genannten Spiele: Sie bauen verschiedene Gebäude, schicken ihre Bevölkerung auf Wanderschaft und bekriegen sich mit ihren beiden Nachbarn.

Die fünf Karten von Genesia bestehen jeweils aus 64 Quadranten, von denen Sie und ihre beiden Konkurrenten zu Beginn je einen besitzen. In der Mitte der Quadranten befindet sich eine Flagge, die angeklickt werden muß, um die Bevölkerung (3 bis 5 Einheiten zu Beginn des Spiels) der Region neuen Berufen zuzuordnen. Farmer sind beispielsweise für die Ernährung zuständig, Erfinder beschäftigen sich damit, nach neuen Technologien Ausschau zu halten, Holzfäller und Zimmermänner versorgen ihren Staat mit Holz, Architekten bauen neue Gebäude.



Die Bevölkerungsverteilung wird in diesem scrollenden Bildschirm geregelt

Insgesamt gibt es 8 Berufe und verschieden kampfkräftige Soldaten. Jede Bevölkerungseinheit hat eine Moral von 1 bis 7, die direkt auf Produktivität, Kampfkraft etc. Einfluß hat und bei schlechter Versorgung oder Wohnungsmangel fällt. Sie können diverse Gebäude errichten, von denen einige »betreten« werden können, woraufhin deren Inhalt in einem eigenen Bildschirm zu sehen ist. Hier dürfen Befehle gegeben werden (z.B. in einer Kaserne: Rekrutieren von Truppen, Besetzen und Erobern von Land).

Jede Spielrunde symbolisiert eine Jahreszeit, mit entsprechenden Besonderheiten: Im Frühling werden Steuern erhoben und die Moral gesteigert, im Sommer gibt es viele Stürme, der Herbst hat die höchste Nahrungsproduktionsrate und im Winter werden keine Außenarbeiten durchgeführt. Sie stehen bei ihrem Zug ständig unter Zeitdruck; ist das Limit erreicht, kommt der nächste Machtgierige an die Reihe.

Inhaltlich geht es um die Vorherrschaft in einer fiktiven Welt. Zum Spielsieg müssen Sie entweder ihre beiden Gegner niederringen, indem Sie ihnen möglichst gut ausgerüstete Soldaten auf den Pelz schicken, oder 7 von 9 verlorengegangenen Juwelen finden.

Bei aller Ähnlichkeit zu Popolous und Co. gibt es doch einige Unterschiede: Die Steuerung der Bevölkerungsverteilung und der Bau bestimmter Gebäude sind begrenzt originell, allerdings laufen Ihre Untertanen (maximal 24 pro Quadrant) nicht frei umher, sondern stehen immer an ihrem »Arbeitsplatz«. Zudem bietet Genesia noch die Erfindung vorteilbringender Errungenschaften: In dem mittelalterlichen Szenario werden neben Armbrüsten und Schwertern munter Ballone (Luftwaffe) und Reagenzgläser (Seuchenschutz) entwickelt.

Die Bedienung von Genesia ist ziemlich umständlich, die spielerischen Möglichkeiten unter dem Strich stark begrenzt. Besonders unangenehm fällt die Anleitung auf: Folgen Sie den »Tips für Anfänger«, so werden sie zunächst ein Warenhaus (um Vorräte lagern zu können) bauen, und danach keine Rohstoffe mehr für das eminent wichtige Bergwerk haben, das Stein und Metall liefert, welches für neue Bauten benötigt wird. Glücklicherweise kann man auch erst das Bergwerk errichten, da die Vorräte entgegen der Anleitung trotzdem gelagert werden – ansonsten säße man von Beginn an in einer Sackgasse!

Auch sonst ist die Anleitung eine Zumutung: Eine richtige Einführung in das Programm sucht man vergebens, teil-



JÖRG LANGER

Genesia ist ein übler Populous-Verschnitt, der das schamlose Plagiat durch diverse dazugeschusterte Elemente zu kaschieren versucht. Dadurch wird das Programm aber nicht interessanter, sondern nur komplizierter. Die Anleitung macht zunächst einmal gar keinen schlechten Eindruck, erweist sich aber letztendlich als wenig hilfreich.
Das Spielprinzip an sich ist ziemlich angestaubt, könnte bei besserer Ausführung aber durchaus noch gefallen. Genesia jedoch schafft dieses Kunststück nicht, da die aufgeführten Mankos noch durch schlechte Übersichtlichkeit verschlimmert werden – trotz dreier verschiedener Kartenstufen. »Spieldesign« scheint ein Fremdwort für die Programmierer zu sein.
Genesia macht trotz der vielen »Zutaten« keinen richtigen Spaß: Was nützen mir Details wie Grundwasserspiegel und Alterung meiner Bevölkerung, wenn sich das Spiel qualvoll dahinschleppt?
Die vier Jahreszeiten wechseln im Minutentakt, und irgendwann fragt man sich, weshalb man seine Zeit mit so einem Machwerk vergeudet.

weise widerspricht sich der Regeltext innerhalb weniger Seiten (S.9: »Das Spiel beginnt im Frühling«; S.17: »Genesia startet im Sommer«).
Der Spielablauf ist wenig interessant und nicht immer ganz nachvollziehbar. Auch im Detail wurde kräftig gemurkst: Nur durch Anklicken einer mitten in der Landschaft plazierten Flagge (die manchmal aufgrund des umliegenden Terrains gar nicht sichtbar ist!) in eines der wichtigsten Menüs zu kommen, ist eine Zumutung. Auch der Umstand, daß die Neuverteilung der produzierenden Bevölkerung immer erst in der kommenden Jahreszeit berücksichtigt wird, sorgt in der Praxis für Verwirrung. Davon abgesehen fängt bei drei Spielern der eine durchaus mal mit 5 Bevölkerungseinheiten an, während der nächste nur mit 3 startet, von denen dann unter Umständen schon nach einem Jahr eine vorzeitig ablebt.
Die vorliegende Version des Programms enthält nicht die auf der Packungsrückseite abgebildete Super-VGA-Grafik, sondern lediglich eine kostenlose Upgrade-Möglichkeit – fast schon Etikettenschwindel. **(la)**



GENESIA

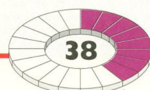
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microids/Mindscape
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Kostenlose Upgrade-Möglichkeit auf SVGA-Version.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Ein Blick auf die Brücke unseres wackeren Starlords

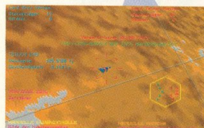


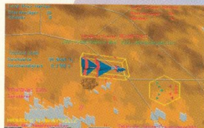
Die galaktische Karte im höchsten Zoomfaktor

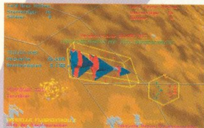
STARLORD

Nach einer kleinen Warteschleife ist das lange erwartete SF-Startegiespiel endlich da: Hunderte von Starlords kloppen sich in einem Feudaluniversum um die Vorherrschaft.

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Die große Strategiespiel-Hoffnung von Microprose aus dem Herbst 1993 lebt! Seinerzeit sollte »Starlord« der große Weihnachtshit werden; in Teilen der Fachpresse wurden schon als »Test« proklamierte Lobeshymnen abgefeuert – doch Starlord kam nicht in die Geschäfte. Woran lag's? Offensichtliche schwere Schnitzer im Spieldesign der fast fertigen Version fielen nicht nur der PC Player-Redaktion unangenehm auf. Microprose stoppte die Veröffentlichung in letzter Sekunde und ließ das Programmierteam um Mike Singleton erst mal »nachsitzen«. Nach etwa einem halben Jahr Ausbesserungsarbeiten wurde das fertige Spiel schließlich im März '94 veröffentlicht.







Der Starlord höchstpersönlich beim Angriff auf das feindliche Großraumschiff

Die Starlords sind ambitionierte Möchtegern-Imperatoren, die allein oder als Dynastie ausschwärmen, um Planeten einzunehmen und immer weiter im Rang aufzusteigen. Sie sind strikt hierarchisch durchorganisiert: So hat z.B. ein Graf diverse Lords als untergeordnete Herrscher, ist selbst aber einem Herzog lehenspflichtig. Diese Strukturen gilt es zu beachten: Ein König mag es beispielsweise gar nicht, wenn man einen seiner schutzbefohlenen Herzöge angreift. Der Titel eines Starlords ergibt sich dabei aus dem Status seines ranghöchsten Planeten: Die Einnahme eines Königsplaneten befördert den Eroberer automatisch zum König, etc. Das ganze Standesdrumherum wird durch Wappenfarben und Familienmitglieder ergänzt.

Jeder Starlord verfügt zu Beginn über einen Basisstern, ein Großraumschiff und einige kleinere Kampfschiffe. Je höher der Rang, desto bessere Schiffstypen stehen zur Verfügung. Ihre Aufgabe ist es nun, sich ein einfaches Opfer unter den Nachbarplaneten zu suchen und diesem einen kleinen Besuch abzustatten. Das Besondere hierbei ist, daß die Planeten untereinander ebenso hierarchisch gegliedert sind wie die Starlords: Von den unbedeutenden Planeten der Lords and Ladys (unterster Rang) führen »Lordwege« zu einigen Planeten mit gleicher Rangsstufe, und jeweils ein »Grafenweg« zu einer Welt, die von einem Grafen regiert wird. Jeweils mehrere Grafenwelten sind wiederum miteinander verbunden, von ihnen führt ein »Herzogweg« in die nächsthöhere Sternenkategorie. Dieses System der limitierten Bewegung zwischen den Planeten setzt sich bis zur Zentralwelt des Imperators fort. Man fragt sich allerdings, wes-



JÖRG LANGER

Auf den ersten Blick hat mir Starlord recht gut gefallen: Durchgestyltes Rangsystem in einer techno-aristokratischen Welt, viele Optionen und die Verquickung mehrerer Spielgenres wirken sehr interessant.

Auf den zweiten Blick jedoch relativiert sich das ganze schnell: Der eigentliche Strategieteil beschränkt sich auf das Herumsuchen in der galaktischen Karte und Hierarchie-Übersicht.

Der Wirtschaftsteil wird selbst vom Uraltprogramm »Kaiser« übertroffen, das Taktikspielchen ist genaugenommen ein Witz, und der Actionteil eine nette Beigabe, aber viel zu unübersichtlich und zeitaufwendig.

Es ist lobenswert, daß sowohl Anleitung wie auch Programm vollständig in Deutsch gehalten sind, allerdings stimmen teilweise Bezeichnungen bzw. Tastaturkommandos im Spiel nicht mit dem Anleitungstext überein.

Mein Hauptkritikpunkt an Starlord ist die miese Bedienung, die umständlicher nicht sein könnte: Beim Handeln ist man z.B. unverständlicherweise auf die Tastatur angewiesen, obwohl alles andere mausunterstützt ist.

Starlord ist unnötig kompliziert und wirkt unausgegoren: Wer braucht sowas?

Es geht doch nichts über eine gepflegte Lehenshierarchie

So sieht die Taktiksequenz aus

Die eigene Familie im Überblick

halb man sich derart strikt an diese Regelung halten muß, wodurch teilweise direkt benachbarte Planeten nicht angeflogen werden können, die vom Treibstoffvorrat her ohne weiteres erreichbar wären.

Soweit zum Hintergund des Starlord-Universums. Das Spiel selbst stellt eine Mischung aus diversen Elementen dar: Sternenkarte und Planeten erobern sind dem Strategiegenre zuzurechnen, die Sparte Wirtschaftssimulation kommt durch Produktion und Ankauf einer Handvoll Güter zur Geltung. Die Raumschlachten haben einen taktischen Einschlag, wobei bei Involvierung des Starlord-Kampfraumers zu einem actionlastigen Einfachstflugsimulator umgeschaltet werden kann. Zu guter letzt wird die ganze Spielepizza noch mit einer Prise Diplomatie gewürzt.

Leider verkraftet Starlord dieses Sammelsurium an Spielideen nicht ganz. Der Strategieteil ist alles andere als umfangreich und beschränkt sich im Prinzip auf das Angreifen von Nachbarplaneten. Auch der wirtschaftliche Teil ist wenig komplex geraten: Es muß nur darauf geachtet werden, daß der eigene Basisstern genug Rohstoffe zur Verfügung hat, um beim nächsten »Markttag« produzieren zu können, damit letzten Endes die Schatzkasse des Starlords nachgefüllt wird, die dieser wiederum für Treibstoff und Kampfschiffe verbrät. Im Diplomatieteil lassen sich andere Starlords vergraulen oder Allianzen schließen, in der »Bibliothek« kann die gesamte Hierarchie abgerufen werden, um zum Beispiel nicht aus Versehen den Gefolgsmann eines mächtigen Herzogs anzugreifen.

Bei Schlachten um einen Planeten wird auf eine taktische Sicht im Hexfeld-Format umgeschaltet, auf der dann die eigenen Geschwader befehligt werden. Hier kann jedem Geschwader einer von 10 Befehlen gegeben werden, der dann automatisch ausgeführt wird. Die Raumschiffsymbole beider Seiten fliegen aufeinander zu, nach einiger Zeit verschwinden einige der Symbole, bis irgendwann eine Seite gewonnen hat. Trifft das Geschwader, in dem der eigene Kampfraumer mitfliegt, auf Gegner, so wird auf Wunsch in eine Actionsequenz umgeschaltet. Dann steuern Sie Ihr Kampfschiff direkt und versuchen, den Feinden per Laserkanone und Raketen den Garaus zu machen. Das Abballern des Gegners ist sehr zeitaufwendig, die Grafik nicht sonderlich schnell. Die vielen Kameraperspektiven verwirren eher, als daß sie nutzen. Es kann aber ein Autopilot aktiviert werden, der bei gleichen Kräfteverhältnissen in der Regel den Raumkampf ohne Ihr Zutun gewinnt.

Die Bedienung von Starlord ist leider nicht unkompliziert: Einmal muß die rechte Maus-, dann wieder die Escape-Taste gedrückt werden, um einen Bildschirm zu verlassen. Teilweise sind Menüpunkte, die direkt miteinander zu tun haben, auf verschiedene Bildschirme verteilt. Ein Beispiel: Um einen Planeten anzufliegen, muß zunächst von der Brücke auf den Kartenmodus umgeschaltet werden. Dann wird der Zielplanet gesucht, unter eine Art Fadenkreuz zentriert, aus einem erst noch aufzurufenden Menü der markierte Planet als Ziel ausgewählt, sodann zurück zur Brücke gesprungen, dort nochmals das dortige Menü aktiviert und aus diesem schlußendlich die Aktion »Sprung« ausgewählt. **(la)**

IM WETTBEWERB

Der Blick auf SF-Strategie-Alternativen im weiteren Sinn fällt vielfältig aus. Im Bereich der Taktikspiele liegt das brandneue Battle Isle II bestens im Rennen. Master of Orion ist ein detailliertes und motivierendes Strategiespiel, das auf Forschung und Raumschiffbau großen Wert legt. Gameteks Einsteiger-freundliches Nomad betont vor allem den Handel und das Erkunden des Spieluniversums. Starlord hat von allem ein bißchen, kann aber als Ganzes nicht überzeugen.

Battle Isle II (CD)	84
Master of Orion	78
Ufo	74
Nomad	73
STARLORD	**49**

STARLORD

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 586 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

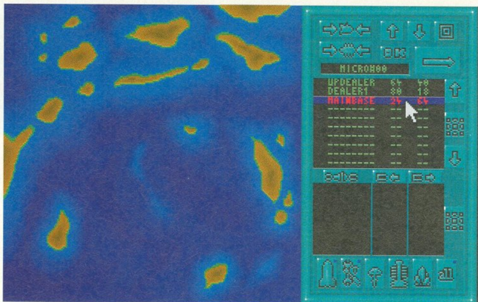
Besonderheiten: Mischung aus Wirtschafts-, Strategie- und Action-Spiel.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

49

S.U.B.

Auch unter Wasser kann man handeln: Tauschgeschäfte, Piraterie und Rohstoffsammeln finden bei S.U.B. in den Ozeanen statt.



Den Kurs für Ihre U-Boote geben Sie auf dieser nicht gerade opulenten Karte ein

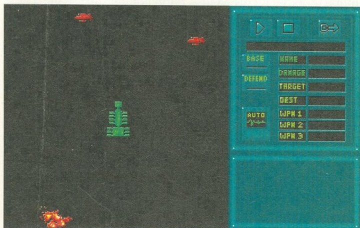
Am 23. März 2123 stürzt ein Asteroid auf die Erde. Nicht nur, daß der Aufschlag Erdbeben und Flutwellen ungeahnten Ausmaßes auslöst. Der Fels war eine chemische Waffe von Außerirdischen, die den gesamten Luftsauerstoff in Wasser gebunden hat. Folglich sind die Ozeane jetzt ein ganz schönes Stück größer, während die wenigen kleinen Landflächen schon ins Vakuum des Alls ragen. Nur die Menschen in den Unterwasserstationen haben überlebt. Als Leiter einer solchen Station müssen Sie mit den anderen Stationen handeln, Piratenangriffe abwehren und durch Einsammeln von Rohstoffen das alles finanzieren.

Im Spiel »S.U.B.« (eine Abkürzung für »Strategic Underwater Battles«) ist das aber nicht Ihr einziges Problem. Während sie zu Beginn noch hauptsächlich durch den Handel vorwärtskommen, bricht nach einiger Zeit Krieg zwischen den Stationen aus. Bis zu diesem Zeitpunkt müssen Sie es geschafft haben, aus eigener Kraft alle lebenswichtigen Dinge zu produzieren und sich selbst zu verteidigen.

Dann kommt das letzte Problem auf Sie zu: Die Außerirdischen wollen der Erde den endgültigen Garaus machen, so daß Sie die Ressourcen sammeln müssen, um ein Raumschiff zu entwickeln, welches Sie und ihre Kolonie ins Weltall tragen kann.

Das Geschehen spielt sich größtenteils auf einer Landkarte ab, auf welcher Sie die Kurse der einzelnen U-Boote bestimmen. Selber steuern dürfen Sie leider nicht. Immerhin plant man taktisch sinnvolle Routen: U-Boote fahren im Konvoi vor Piraten gesichert die einzelnen Händler und Stationen ab, ohne daß man immer wieder aufs neue die Wege festlegen müßte. Direkt eingreifen können Sie nur im »Battle«-Modus: Schematisch werden zweidimensional die Positionen von Angreifern und Verteidigern gezeigt.

Man bewegt selbst seine U-Boote über das Spielfeld oder läßt durch Druck auf den »Auto«-Knopf den Computer den Kampf übernehmen. **(bs)**



Von Taktik keine Spur: Im Kampfbildschirm wird nur wild geballert.



BORIS SCHNEIDER

Auch die spannendste Handlung kann bei einem Strategiespiel schrecklich öde sein, wenn sich auf dem Bildschirm nichts tut und die Bedienung so unwahrscheinlich kompliziert ist wie hier. Wer kommt schon drauf, daß man seine U-Boote durch Drücken der ESC-Taste umbenennen kann? Das Festlegen von Routen auf der Karte ist so verwirrend, daß ich dieses Thema trotz mehrmaligem Anleitungsstudium immer noch nicht ganz kapiert habe. Vielleicht liegt es daran, das die Karte nicht eines der Ziele als Markierung anzeigt und die Route nur als Koordinaten-Kolonne zu sehen ist.

Den Vogel schießt dann der wirklich nur als lachhaft zu bezeichnende Kampfmodus ab, der keinerlei strategische Tiefe bietet.

Die gequält auf witzig getrimmten Meldungen im Kommunikations-System (die zudem noch den Amiga als einzig wahren Rechner lobpreisen – wirklich geschickt!) machen dann den letzten Rest der Atmosphäre kaputt.



S.U.B.

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Thalamus
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch;ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Zwei Schwierigkeitsgrade; auch von Diskette spielbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



RAN AN DIE PREISE!

2 Spiele nach Wahl für DM 79,– (aus Nr. 1–8)



1 Game Pack III



DM 49,–

Fünf Spitzenspiele im Paket: F-19 + Jack Nicklaus Unlimited Golf + Grand Prix Unlimited + Life & Death + Gin King (3,5") 000342

2 Ragnarok

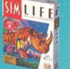


Strategie: Kämpfen Sie mit Verstand und Spielwitz gegen die nordische Götterwelt.

DM 39,–

000332

3 SimLife für Windows



DM 49,–

Simulation: Während Politiker über die Gefahren der Genforschung diskutieren, verwandeln Sie mit SimLife Ihren PC kurzerhand in einen Mutations-Spielplatz. (Anl. dt.; 3,5", für Windows). 000366

4 WaxWorks



DM 49,–

Horror: Ein Rollenspiel für Spieler mit starken Nerven und noch stärkeren Mägen – dekoriert mit reichlich blutrünstiger Grafik. (kompl. dt.; 3,5") 000322

5 Yo! Joe!



DM 49,–

Mit Wurfstern und Klappmesser gegen das Böse dieser Welt. Ein **Actionspiel** der Extraklasse mit Solo- und Partnermodus. (Anl. dt.; 3,5") 000302

6 Rex Nebular + Zyconix



Adventure (Handbuch dt; 3,5") + **Zyconix** – Stoppen Sie die Invasion der intergalaktischen Würfel und retten Sie die Menschheit vor einem grausamen Ende (dt.,3,5")

DM 39,–

000092

7 Star Control II + Jetfighter



Action/Rollenspiel (Anl. deutsch; 3,5") + **Jetfighter** – die spannende Flugsimulation (dt.; 3,5")

DM 39,–

000162

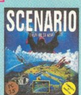
8 Lemmings II



DM 39,–

Denkspiel: Lemminge sehen nicht nach links und rechts, Lemminge machen vor keinem Abgrund halt, Lemminge fürchten weder Tod noch Teufel – Retten Sie die armen Kerle vor dem Aussterben (dt.; 5,25") 000371

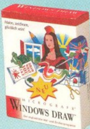
9 Scenario



DM 29,–

Strategie: Gewinnen Sie den ersten Weltkrieg durch überlegtes Vorgehen - Wirtschaft, Finanzen, Industrie, Politik, Armee, Transportwege, Wetter u. v. m. sollten Sie bei Ihrer Planung berücksichtigen (kompl. dt.; 3,5"). 000312

10 Windows Draw 3.1



Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx zum Gestalten von Grafiken (Kompl. dt.; 3,5"; für Windows)

DM 99,–

660726

11 MS Flugsimulator 5.0 + Navigator 5.0



Navigator – der Copilot für MS FS 5 – Planen Sie Ihre Flüge individuell mit Flugplanberechnung, Wettergenerator u. v. a. (kompl. dt.; 3,5"; für Windows).

a) Navigator: **DM 89,–**

b) MS FS 5.0 (dt.; 3,5"): **DM 139,–**

c) Beides zusammen: **DM 199,–**

12 Laplink XL

Datenübertragung von Rechner zu Rechner (kompl. dt.; 3,5"; mit ser. Kabel)

DM 66,–

660742

13 Turbo Anti-Virus

Die aktuellste Version eines der bekanntesten Antivirenprogramme (kompl. dt.; 3,5")

DM 69,–

000352

14 Mitsubishi Hotelführer



Suchen, Finden, Buchen in Sekundenschnelle – Infos zu 7000 Hotels, 2.500 Städten und 40 Ferienregionen (kompl. dt.; 3,5")

a) **DOS – Version: DM 99,–**

b) **Win – Version: DM 129,–**

15 Privata

DM 99,–

Doppelte Buchführung endlich auch für den privaten Bereich - Familienbudget, Haushaltsbuch, Fahrtenbuch, Reisekosten, Angebotsvergleich, Banküberweisung u.v.m. (kompl. dt.; 3,5"). 000262

16 Garfield Bildschirmschoner



DM 99,–

Typisch Garfield! Frech, fett, faul & filosofisch tapst der Kater über Ihren Bildschirm und gibt wie immer seinen Senf dazu. 000386

17 Crazy Sounds für Windows

DM 99,–

Der Sound Manager, der Laune macht. Vertonen Sie Tasten, Buttons, Menüs, Fenster, Programme oder die Uhr mit Ihrem Lieblingssound – und Ihr Rechner lebt. (dt.; 3,5") 000396

Ja, ich bestelle gegen:

- ❑ Bankeinzug Inland: + DM 6,– Bankverbindung: BLZ ________ Kto. ________ Bank ________
  (Nur gültig mit Unterschrift - sonst Lieferung gegen Nachnahme)
- ❑ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (nur innerhalb Deutschlands)
- ❑ Nachnahme Inland: + 9,– ❑ Nachnahme Ausland: + DM 15,–

DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen. Zusätzlich ein Ersatzprodukt (1-9) angeben, falls Wunschprodukt nicht mehr vorrätig.

1 000342	4 000322	7 000162	10 660726	12 660742	15 000262
2 000332	5 000302	8 000371	11a 611156	13 000352	16 000386
3 000366	6 000092	9 000312	11b 000272	14a 000282	17 000396
			11c 11a+11b	14b 000296	Ersatzprodukt (für Nr.1-8)

Spiele im 2er-Paket (Nr. 1-8) zum Sonderpreis von DM 79,– .

Meine Adresse: 040551

Name ________

Straße ________

PLZ/Ort ________

Datum/Unterschrift – Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)



Die Wunderwelt von Super VGA: Hui, da fliegen die Bällchen...

BREAKLINE

Das meint der Hersteller: »Eine Kreuzung aus Breakout, Flipper und Minigolf«. Komisch, unser Tester sieht das gar nicht positiv...

Falls man leichtsinnigerweise zunächst das Handbuch von »Breakline« anliest, ohne das Spiel je gesehen zu haben, erwartet man wahre Wunderdinge. Vom mächtigen Sternenvolk der Void ist hier die Rede, den Trader Lords (ihres Zeichens Beherrscher des Universums) und der Zitadelle der sieben Türme. Grafisch konzentriert sich das Programm ganz auf Super VGA – staun! Klingt ja stark – wovon reden wir? »Privateer II«? »Elite III«? Knapp daneben – die Antwort lautet »Breakline« und stammt von den Kalisto-Kastropholixen.

Das größte Kunststück: Obwohl es sich bei dem Programm um einen gemeinen Ableger von Breakout, Arkanoid & Co. handelt, wurden erfolgreich 30 Seiten Anleitung vollgeschwafelt. Irgendwie bemerkenswert bei einem Spielprinzip, dessen Kern sich darauf reduziert, daß Sie eine auf und ab hüpfende Kugel mit einem Schläger immer wieder ins Spielfeld zurückprallen lassen.

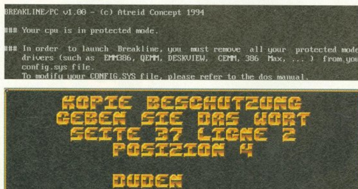
Mit dem rechten Mausknopf laden Sie eine begrenzte Anzahl von Spezialhelfern. Von der Kugelsalve bis zum alle Schwermetall-Blöcke durchschneidenden Killerbällchen reicht das Spektrum. Die Levels selber sind mit Teleportern, Bumpern und anderen neckischen Aufsätzen behaftet; mitunter wird sogar auf Ihren Schläger geschossen.

Spielerisch wird nichts wesentlich Neues im Vergleich zu den Dutzenden von Breakout-Varianten geboten, die uns der Shareware-Markt offeriert. Die wahren Putzigkeiten von Breakline sind unbeabsichtigt – Dilettantismus sorgt für die höchsten Pegel beim Unterhaltungswert. So gibt es z.B. deutsche (mit erheiternden Fehlern gespickte) Bildschirmtexte, das Handbuch berücksichtigt aber nur die Sprachen Englisch und Französisch. Falls Sie das Programm überhaupt installiert bekommen (erst unser zweites Testmuster ließ sich zum Entpacken bewegen), dürfen Sie zunächst zur Boot-Diskette greifen. Das Programm verweigert die Zusammenarbeit selbst mit den gängigsten Speichermanager wie QEMM oder EMM386.

Nächster Gag: Breakline läuft nur unter Super VGA, bietet auch einen passenden VESA-Treiber. Trotzdem ist die Grafikkarten-Kompatibilität nicht überwältigend. Auf einem PC mit einer etwas betagten TSENG-Grafikkarte, die mit VESA-Treiber sonst alle gängigen Super-VGA-Spiele darstellt, wollte Breakline partout nicht vernünftig funktionieren. Auf einem Speedstar-System haben wir das kleine Monster dann endlich zum laufen gekriegt. Warum die Programmierer auf Super VGA beharren, bleibt unklar: Etwa ein Viertel des Bildschirms wird als schwarzer Rand verschenkt und die schmumpfige Grafik würde unter Standard-VGA auch nicht viel häßlicher aussehen. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Ich will nicht abstreiten, daß ein aufgefrischtes Breakout-Spielprinzip kurzfristig Spaß machen kann. Man steuert mit der Maus sein Schlägerchen nach links und rechts, läßt brav das Kügelchen abprallen und feuert mitunter ein Extra in den Level hinein. Es stimmt aber irgendwie bedenklich, daß ein betagtes Shareware-Programm wie »Bananoid« diese Idee technisch kompetenter und spaßiger umsetzt, als das sogenannte »Profispiel« Breakline.
Das einzig Professionelle an dieser Dreinhalb-Zoll-Dreistigkeit sind die diversen Vorspann- und Intro-Mätzchen. Riecht verdächtig nach dem Machwerk einer Horde Demo-Programmierer mit aufgeblasenen Egos, die vom Spieldesign soviel Ahnung haben wie mein Scottish Terrier vom Assemblieren.
Eine derart ausgelutschte Idee mit frappierenden technischen Macken für soviel Geld anzubieten, ist fast schon einen »Finale«-Beitrag wert. Schönen Gruß an Mindscape: Solche Schlunzspiele solltet Ihr lieber nicht in Euren Europa-Vertrieb aufnehmen; sein mächtig schlecht fürs Image!



Breakline ist wählerisch, was die Hardware angeht. Dafür sorgen die deutschen Texte bei der Handbuchabfrage für unbeschwerte Heiterkeit.



BREAKLINE

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Kalisto/Mindscape
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Spielstand kann gespeichert werden. Levels im Trainingsmodus direkt anwählbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Modus und Super VGA.



STEG THE SLUG

Schneck laß nach: Nach heroischen Eiern schickt Code Masters die Superschnecke Steg ins Rennen.

Was hinterläßt auf der Terrasse eine hartnäckige Schleimspur, raspelt in Sekundenschnelle selbstgezüchteten Salat nieder und löst sich in seine Bestandteile auf, wenn man es mit Salz bestreut? Klar: Kenner wissen, daß es sich um kein angeschossenes Alien, sondern um die gemeine Hausschnecke handelt – eines der wenigen Viecher, das nicht einmal Tierliebhaber Grizmek wirklich attraktiv fand. Doch dem britischen Billigspiel-Hersteller Code Masters war das herzlich wurst: Sie erkoren eine Nacktschnecke zum Helden ihres neuesten Geschicklichkeitsspiels.

Der Schneck Steg hat eine verantwortungsvolle Aufgabe: Er muß sich um seine Brut kümmern, die auf den schönen Namen T'yungunz hört (Preisfrage: Welchen Film haben die Programmierer als letztes gesehen? Richtige Antworten gewinnen einen Beutel Schneckenkorn). Die hungrige Meute sitzt in einem Nest (?!) und wartet sehnsüchtig auf Futter. Das krabbelt in Form von nahrhaften Würmchen auf diversen Plattformen herum. Jeder verantwortungsbewußte Papi würde die Würmer einfach einsammeln, doch Steg fehlt da etwas Wesentliches, nämlich Arme, was das Einsammeln deutlich erschwert. Stattdessen kann er die Protein-Bomber in Blasen einhüllen, die dann mit Inhalt langsam zur Decke steigen. Steg, der an Wänden hochkrabbeln kann wie weiland »Spiderman«, muß die Nahrung nun vorsichtig zu den T'yunggunz bugsieren, bevor sie verhungern – Zeitlimit dank knurrendem Magen.

In den 10 Levels sind Windmaschinen installiert, die eine kräftige Brise erzeugen und so die eingehüllten Würmer in die entsprechende Windrichtung abdriften lassen. Kollidiert eine Blase mit einem spitzen Gegenstand, platzt sie, das Würmchen kollert heraus und Steg muß sich etwas Neues einfallen lassen. Außerdem muß er Vorsicht walten lassen: Jede Berührung mit dem Futter kostet Lebensenergie; sobald der Balken auf Null steht, ist Stegs einziges Bildschirmleben futsch.

Auch an Schnecken-Extras haben die Programmierer gedacht. Mit Schneckenstelzen kann man nicht nur prima springen, sondern auch exzellent der Berührung der Würmer entgehen – der Energie-Level dankt's. Mit einem Jetpack kann die Schnecke fliegen (Vorsicht, daß der Düsenstrahl keine Würmer grillt!); dank einem Speed-Up-Extra wird der Kriecher zur echten Rennschnecke; mit einer Tauchausrüstung können in speziellen Bonus-Levels Extrapunkte eingesammelt werden. Doch nicht jedes Extra ist nett. Wer Pech hat, erwischt das Killer-Extra, das Steg ohne Umweg in die ewigen Schleimgründe katapuliert. Was nun? Eines der Paßwörter eintippen, um wieder im letzten bestandenen Level weiterzumachen. **(al)**



Der hungrige Nachwuchs wartet auf Futter, während Papa Schneck locker an der Wand klebt



Wenn Steg die Stelzen erwischt, wird er zur High-Speed-Schecke



ANATOL LOCKER

Liebe Programmierer: Bitte laßt das keine Serie werden! Die Dizzy-Folgen besitzen wenigstens noch einen rudimentären Spielwitz, doch bei Steg hört der Spaß auf.

Noch nie war ein Code Masters-Programm so frei jeglicher spielerischer Einfälle. Die Extras ändern kaum etwas am Spielfluß, die Levels sind so simpel aufgebaut, daß man keine Gehirnzelle anwärmen muß, um den Aufbau zu enträtseln und die Grafik ist kein müdes Grinsen wert. Dafür kommt kräftig Ärger auf, wenn das Killerextra unvermutet zuschlägt (was für eine dämliche Idee) oder ein energiesaugendes Würmchen genau an dem Platz auftaucht, wo man gerade nichts Böses ahnend steht. Auch wenn das Programm nicht viel kostet, wird man mit einem durchschnittlichen Shareware-Spiel deutlich besser bedient. Finger weg von dieser lahmen Schnecke.



STEG THE SLUG

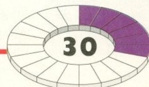
❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	❏ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Codemasters
Ca.-Preis	DM 35,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 400 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Das Packungsbild liegt als Poster bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Joystick und VGA.



D/GENERATION



Wenn Sie einen der eingeschlossenen Mitarbeiter gefunden haben, dürfen Sie per Dialogmenü ein paar Fragen stellen

Gentechnik, Virtual Reality und Windows 3.1: Dieses Spiel bringt alle aktuellen Technologie-Trends unter einen Hut.

Es hätte so ein schöner Abend in einem Penthouse in Paris werden können. Aber ein gewisser Doktor Derrida der Firma Genoq in Singapur braucht ganz dringend einen Kurier, der schleunigst ein bestimmtes Päckchen vorbeibringt. Also schnallen Sie sich den Raketenrucksack um, holen das Päckchen ab und fliegen einmal um die halbe Welt.

In Singapur angekommen, passieren einige seltsame Dinge: Die Eingangstür des Gebäudes schließt und versiegelt sich, nachdem Sie eingetreten sind. Die Empfangsdame sitzt ängstlich zusammengekauert unter dem Schreibtisch und ein Wachroboter feuert Granaten genau in Ihre Richtung...

Offensichtlich hat sich eines der Forschungsprojekte im Gebäude verselbständigt. Die Killerwaffe »D/Generation«, mit künstlicher Intelligenz und Metamorphose-Fähigkeiten ausgestattet, hat gleichzeitig alle früheren Generationen freigesetzt und sucht nun nach dem Ausgang des Gebäudes. Ihr Päckchen scheint das einzige zu sein, was D/Generation aufhalten kann...

Wenn Ihnen das Spiel irgendwie bekannt vorkommt: Die DOS-Version von D/Generation erschien vor gut anderthalb Jahren. Jetzt wurde das Actionspiel als Windows-Programm neu aufgelegt. Das Programm zeigt die zirka 120 Räume des Genoq-Komplexes aus einer schrägen 3D-Perspektive. Sie steuern die Spielfigur durch diese Level, sammeln Gegenstände ein, verteidigen sich gegen diverse Waffensysteme und retten die letzten Überlebenden, die sich in irgendwelche Ecken verkrochen haben. Dabei sollten Sie durchaus mit etwas Logik an die Sache gehen: Schalterketten öffnen und schließen Türen, manchmal müssen Sie auch mit abprallenden Laserstrahlen bestimmte Ziele treffen oder geschickte Wege durch kleine Labyrinthe suchen. Neben einer Laserkanone können Sie später auch Granaten einsetzen oder mit anderen Extras die Zeit anhalten.

Bonuspunkte gibt es, wenn Sie die Überlebenden jeweils zum nächsten Ausgang begleiten; dafür erhalten Sie ab und zu auch Informationen, die Ihnen in späteren Leveln weiterhelfen. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

D/Generation erinnert an die guten alten 8-Bit-Zeiten, als ein Computerspiel in erster Linie ein Spiel war und keine Grafik-Orgie mit doppelter Soundkarten-Unterstützung. Die Grafik ist simpel, Hintergrund-Musik gibt es auch nicht, aber es macht einfach Spaß, seine Geschicklichkeit gegen die diversen Sicherheitssysteme zu testen. Durch die Einteilung in viele kleine Räume bleiben die Aufgaben überschaubar und der Frustfaktor klein.

Eine Frage steht aber noch offen: Warum hat man dieses Spiel für Windows umgesetzt? Die DOS-Version ist billiger, bietet Joysticksteuerung und geht nicht in die Knie, wenn mehrere Soundeffekte gespielt werden.

Die Windows-Version hat nur eine hakelige Tastatur-Steuerung und in den Leveln, bei denen exaktes Timing lebenswichtig ist, sollte man den Sound ausschalten, damit die Animationen geschmeidig bleiben.



Die roten Bälle der A/Generation sind die einfachsten Gegner, auf die Sie stoßen



D/GENERATION (Windows)

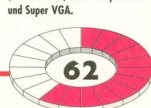
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig und verständlich
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

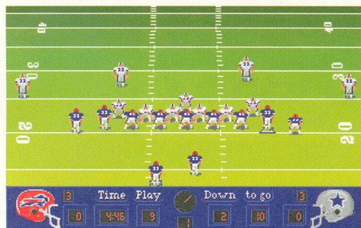
Freies RAM: min. 4 MByte (unter Windows 3.1.)
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Super VGA.



NFL '94



Die Dallas Cowboys machen mal wieder Buffalo nieder

Großer Seufzer – schon wieder eine Football-Simulation! Und was haben die kreativen Designer nicht wieder für bewährte Features hineingepackt: Zwei-Spieler-Modus, Editier-Modus, Videorecorder-Modus, Statistik-Modus, Kommentar-Modus und Modus-Modus – lauter Geniestreiche, die man schon aus anderen Football-Simulationen kennt.
NFL '94 ist eine unwesentlich geänderte Ausgabe des letztjährigen NFL-Programms von Konami. Alle Teams und Spielernamen aus der US-Profiliga sind samt aktualisierten Statistiken vertreten. Da darf eine komplette Liga nicht fehlen, bei der Sie von den Vorrundenspielen bis zum Super Bowl munter mitmischen. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Wer nach Anschaffung der jüngsten sportlichen Ergüsse von Dynamix und Microprose jetzt um seine Liquidität fürchtet, darf aufatmen. NFL '94 ist die halbherzig aufpolierte Version einer sichtlich in die Jahre gekommenen Football-Simulation und nicht gerade zwingend kaufenswert. Features und Steuerung bieten keine besonderen Highlights. Die grauenvoll zähe Grafik animiert auch nicht gerade zum Spielen.
Wenn mickrige Sprites hölzern über den Bildschirm ruckeln, kommen Dynamik und Eleganz hochkarätiger NFL-Matches nicht rüber.



NFL '94

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Gametek/Konami
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; Fachbegriffe
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte

Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten:
Leicht aufgefrischte Version des alten NFL-Football von Konami.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.



Die Inserenten

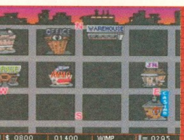
21st Century	15
B.B.&B	83
Boeder Software	21
Bomico	132
Compaq Computer	7
CPS Heidak	31
DMV Software	79, 101
DMV Vertrieb	55, 87, 95, 109, 111, 115
Dream Soft	29
easy	63
Funny Software	65
GALAXY	99
Games Unlimited	99
Greenwood	49
Groß Elektronik	131
IPV Verlag	75
J.E. Computer	17
Joysoft	9
Karo Soft	43
Kaufmann	133
KM-Comp. + Kommunikation	12/13
KröGer	129
KSK Schöneich	29
Logitech SA	131
Media Point Vertrieb	33
Mirox Communication	29
Multi Media Soft	109
Office Data Deutschland	67
OKAY - Soft	133
ORCHID Technology	2
PSYGNOSIS	59
Soft & Hardware Versand	133
Soft + Sound Software	45
Soft Power	103
Software Corner	41
Top Games	121
Top News Versand	133
Tsunami Computer	103
Versand 99	27
Wial Versand Service	35
Word Perfect Software	69-72

WHO SHOT JOHNNY ROCK?

Chicago 1930: Ein Detektiv ballert sich durch die Unterwelt, auf der Suche nach einem Mörder und einer schönen Lady...

Ein ruhiger Abend im Detektivbüro Schneider. Während ich an meinem siebten Whisky nippe, taucht eine Blondine in Rot im Türrahmen auf. »Ich brauche Ihre Hilfe...« haucht sie – da kann kein Schnüffler widerstehen. Noch bevor sie mit ihrer Geschichte beginnen kann, taucht ein Telegramm-Bote auf. Statt eines Umschlags holt er einen Ballermann aus der Jackentasche. Ich ziehe schneller.

»Man hat meinen Verlobten, den Sänger Johnny Rock, umgebracht.« Schade, Kleines. Ich muß mich erst um die beiden Blumenboten kümmern. Normalerweise schenkt niemand einem Schnüffler Rosen. Also sind zwei von der Sorte besonders verdächtig. Den einen, der statt Grünzeug eine Knarre aus dem Karton zieht, erledige ich mit einem sicheren Schuß.

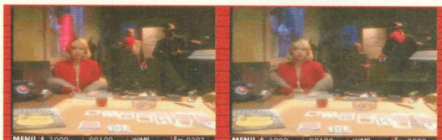


Auf der Stadtkarte suchen Sie sich Ihr nächstes Ziel aus

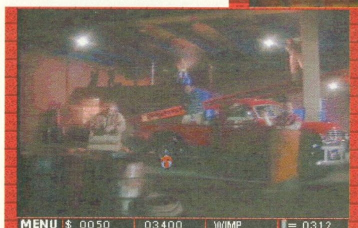
Die Blondine in Rot sitzt ungerührt mir gegenüber. »Es muß einer von den vier Verdächtigen gewesen sein. Finden Sie heraus, wer es war – es soll nicht zu Ihrem Schaden sein.« Gerne, Kleines. Vorher muß ich aber erst noch den angeblichen Fensterputzer versorgen, der mit geladener Kanone durch das Fenster in mein Büro springt. Ich merke schon, das wird kein einfacher Fall...

Wollten Sie schon immer mal in die Schuhe von Bogart und Cagney schlüpfen? Sich gegen Prohibitions-Gauner und Al-Capone-Gangs stellen und als heruntergekommener Detektiv wenigstens einem zahlenden Kunden zu seinem Recht zu verhelfen? »Who shot Johnny Rock?« schlägt genau in diese Kerbe. Entwickelt wurde das Ganze von American Laser Games, der Firma, die auch hinter »Mad Dog McCree« steckt und sich auf Spielhallenautomaten mit bleihaltiger Handlung spezialisiert hat.

In der Spielhalle schießen Sie mit einer Lichtpistole auf



Der Zufall spielt mit: Mal hat der linke, mal der rechte Bote keine Blumen, sondern Blaue Bohnen



In der Garage warten gleich sechs gute Schützen

einen Videoschirm, auf den von einer Laserdisc scharfe Bilder projeziert werden. Die Heimversion nutzt hingegen das Medium CD-ROM, um den Film in VGA-Qualität auf den PC-Monitor zu bringen; die Maus dient quasi als Revolver-Ersatz.

Wie schon im Vorgänger beschränkt sich das Spielprinzip hauptsächlich darauf, die bösen Buben im Film schnell zu sehen und noch schneller auf diese zu schießen. An einer gewissen Stelle teilt sich der Film nämlich: Waren Sie zu



BORIS SCHNEIDER

Es darf wieder geballert werden. Der Einsatz von gefilmten Videosequenzen macht »Johnny Rock« zum einen sehr reizvoll, zum anderen aber auch zu einem Spiel, über das man sich streiten darf; schließlich wird hier auf »echte« Menschen geschossen. Moralischer Trost: Man darf die Banditen nur umbringen, wenn sie mit der Waffe auf einen zielen, sonst gibt es Punktabzug.

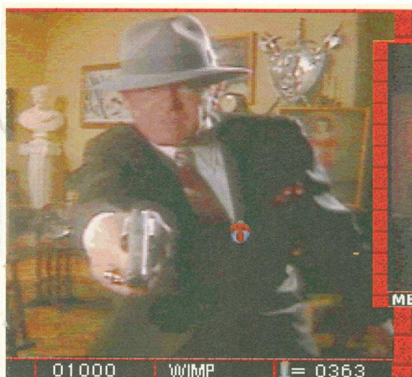
Technisch und spielerisch hat man gegenüber dem Vorgänger »Mad Dog« einiges verbessert. Durch den Einsatz von zufälligen Szenen wird die Reaktion stärker gefordert; das Gedächtnis zudem mit den beiden Puzzles strapaziert.

Auch mit der Idee der »Glückszahl« hat man die Interaktivität etwas gesteigert.

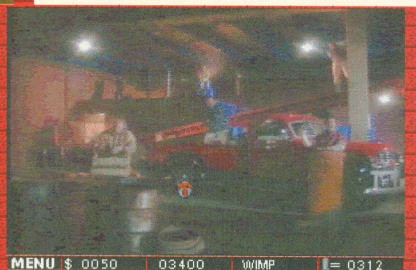
An einem Punkt hapert es aber mit dem Spielwitz: Johnny Rock spielt nachts in meistens dunklen Räumen mit Gegnern, die weit weg sind. Dadurch gibt es gleich mehrere Szenen, in denen man schlicht und einfach nicht sehen kann, von wo geschossen wird; der pixelgroße Lichtblitz in einem dunklen Schatten deutet dezent das Mündungsfeuer an, wenn es schon zu spät ist. Hier hilft tatsächlich nur lernen – die VGA-Auflösung ist für manche Sequenzen immer noch zu niedrig.

In jedem Fall empfiehlt sich der Einsatz eines Doublespeed-Laufwerks, denn die Singlespeed-Variante ist zwar auch bildschirmfüllend, aber gröber und deswegen oft noch schwerer durchschaubar.

Spätestens nach zwei Stunden hat auch der ungeübteste PC-Detektiv dank intensivem Einsatz der Continue-Funktion den »Fall« gelöst. Dank der Zufallselemente gibt es zwar einen gewissen Reiz, das Ganze nochmal zu spielen, aber die Langzeitmotivation bleibt dürftig.



Schießen Sie auf den Monitor: Bei »Johnny Rock« treten Sie gegen gefilmte Schauspieler an.



In manchen Szenen kann man die dunklen Gegner im Schatten nur am Mündungsfeuer erkennen

langsam, frohlockt der Ganove; waren Sie schnell genug, läßt man Sie weiterspielen. Da dieses Prinzip auf Dauer etwas dürftig ist, haben die Programmierer sich ein paar Spezialitäten einfallen lassen. Zum einen müssen Sie die vier Verdächtigen besuchen, sich durch deren Leibwächter ballern und dann von jedem einen Hinweis kassieren. Die vier Hinweise sind Gegenstände, die in einem der Zimmer von Johnny Rocks Villa stehen. Wenn Sie genau die vier genannten Gegenstände in der richtigen Reihenfolge treffen, erfahren Sie die Kombination von Johnnys Safe. Jenen müssen Sie auch aufschießen, während die Nummern durch ein Fenster am Safe huschen; treffen Sie eine falsche Zahl, explodiert das gute Stück. Im Safe lagert dann der entscheidende Hinweis auf den Mörder von Johnny. Dann heißt es auf zum Endduell mit dem Schurken oder der Schurkin: alle vier Varianten sind gespeichert und das Programm bestimmt jedesmal ein anderes Ende, damit sich mehrmaliges Spielen durchaus lohnt.

Damit Sie nicht durch pure Auswendiglernerei die einzelnen Szenen hinter sich bringen, haben die Programmierer mehrfach den Zufall spielen lassen. Gleich in der zweiten Szene kommen beispielsweise die beiden Blumenboten auf Sie zu. Welcher der beiden tatsächlich Rosen hat und welcher der Killer ist, merken Sie erst beim »Auspacken«. Beide gefilmten Varianten befinden sich auf der CD und eine wird jedesmal per Zufall ausgesucht. Den Unschuldigen der Beiden dürfen Sie nicht erschießen, denn das kostet Schmerzensgeld.

Zu Spielbeginn sind 2000 Dollar auf Ihrem Konto. Es kostet 400 Dollar, sich von einem Arzt versorgen zu lassen oder die Beerdigung eines Unschuldigen zu bezahlen. Umgerechnet bedeutet das, daß Sie mit fünf Leben auskommen müssen. Allerdings gibt es eine »Continue«-Funktion, so daß es kein endgültiges »Game Over« für Sie gibt. Sind alle Bösen besiegt und der Mörder dingfest gemacht, gibt es noch ein nettes Bild zum Schluß. Dann haben Sie die Möglichkeit, das Ganze nochmal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad zu spielen. Und damit auch nicht so sichere Schützen das Ende sehen, gibt es sogar eine Funktion, um einen Spielstand zu laden und zu speichern. Auf der CD befinden sich zwei Versionen des Programms. Eine ist speziell für Doublespeed-Laufwerke geschrieben und bringt etwas bessere Bildqualität. **(bs)**



Die Singlespeed-Version (links) ist gröber und farbärmer als die Doublespeed-Version auf der gleichen CD (rechts)



IM WETTBEWERB

Seit Mad Dog McCree gibt es diverse Vertreter der CD-ROM-Actionspiel-Kategorie. Die meisten Spiele dieser Gattung versinken aber im Sumpf des Durchschnitts. Bisheriger Tiefpunkt: Die Filmumsetzung des Rasenmäher-Manns. Trotz aufwendiger Technik und einiger neuer Ideen kommt Johnny Rock aber keinesdalls an die bombastische Grafik und die gelungene Spielbarkeit von Rebel Assault heran.

Rebel Assault	91
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	**59**
Mad Dog McCree	57
Microcosm	54
Rasenmäher-Mann	31



WHO SHOT JOHNNY ROCK? (CD-ROM)

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
❏ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	American Laser Games
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; viel (unwichtige) Sprachausgabe
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 512 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte
Besonderheiten: Soundblaster-kompatible Karte erforderlich: Ein Spielstand kann auf Festplatte gespeichert werden.
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus, VGA und Doublespeed-CD ROM.



Wer's braucht: Oldie-Rollenspiel auf CD-ROM



CD ROM

DIE SCHICKSALSKLINGE

Basierend auf dem deutschen Rollenspielsystem »Das Schwarze Auge« veröffentlichte Attic vor zwei Jahren das Programm »Die Schicksalsklinge«. Bei der CD-ROM-Umsetzung wurden immerhin einige kleine Schwachstellen bei der Bedienung ausgebügelt. Nach wie vor begeben Sie sich mit einigen Begleitern auf die Suche nach dem legendären Zyklopenschwert. Zunächst jedoch sieht man sich in diversen Städten um (in 3D-Ansicht dargestellt) und versucht, seine Ausrüstung zu komplettieren. Später folgen Expeditionen in Dungeons. Bei Gesprächen mit anderen Personen wählen Sie aus mehreren Sätzen aus. Wer die in Runden unterteilten Kämpfe mit zahlreichen zu berücksichtigenden Werten nicht selbst austragen mag, schaltet einfach auf eine Computersteuerung um. Natürlich können Sie auch Magie einsetzen. **(tw)**



THOMAS WERNER

So begrüßenswert die kleinen Veränderungen gegenüber der Urfassung sind – bei diesem CD-ROM will keine rechte Freude aufkommen. Die Grafik ist schlicht, das System noch immer umständlich und die Story durchschnittlich. Zudem müssen Sie das Programm auf der Festplatte installieren und die Handbuchabfrage überstehen. An diesem Programm hat der Zahn der Zeit ganz furchtbar genagt: Gegen neue High-End-Rollenspiele wie »Ultima 8« oder »Arena: Elder Scrolls« kann Die Schicksalsklinge nicht mithalten. Augen zu, Deckel drauf und lieber auf die Fortsetzung »Sternenschweif« warten.



DAS SCHWARZE AUGE (DIE SCHICKSALSKLINGE)

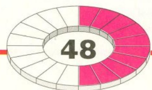
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Attic
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Einige CD-Audio-Tracks sind als musikalischer Bonus dabei.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Die Sprachausgabe kann durch deutsche Untertitel ergänzt werden

LANDS OF LORE

CD ROM

Das Programmierteam Westwood schuf vor einem halben Jahr mit »Lands of Lore« den Auftakt für eine neue Fantasy-Serie. Sie steuern eine Gruppe mit drei Spielfiguren, klicken sich dank einfacher Bedienung flott durch die Gegend und bestehen zahlreiche kampflastige Missionen. Nicht so komplex und tiefschürfend wie Epen à la »Ultima 8«, aber gut spielbar und vor allem für Einsteiger leichter zugänglich.
Bei der neuen CD-ROM-Version werden alle Texte gesprochen – zwar nur in Englisch, aber auf Wunsch mit deutschen Untertiteln. Leckerbissen für Kenner: Patrick Stewart (als Commander Picard aus »Star Trek – Next Generation« bestens bekannt) leiht dem guten König Richard seine Stimme. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Eine unspektakuläre, aber solide CD-Umsetzung. Grafik und Spielinhalt blieben gleich, aber die solide Sprachausgabe sorgt bei Englisch-kundigen Spielern für einen leichten Atmosphäre-Bonus. Außerdem spart man im Vergleich zur Disketten-Version gut ein Dutzend Megabyte Festplattenplatz. Rollenspiel-Profis werden vielleicht die Nase über einige Vereinfachungen beim Spielsystem rümpfen. Wer noch nicht allzu tief in diesem Genre drinsteckt, für den ist Lands of Lore aber ideal: leicht zugänglich, grafisch hübsch und mächtig motivierend.



LANDS OF LORE (THE THRONE OF CHAOS)

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Westwood/Virgin
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 570 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 4/93



Leider schon vergriffen.

Ausgabe 5/93



Tests: u.a. Dogfight, Empire Deluxe, International Athletics, The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom • Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V, Ultima Underworld II - Ringworld • ...

Ausgabe 6/93



Leider schon vergriffen.

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikkarten – wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES • ...

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ...• Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. zu Prince of Persia 2, Lemmings, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Tips zur Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



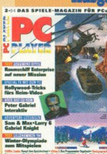
Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstoß • Die neuen Bildschirmschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyrandia 2, Aufschwung Ost, Sam 6 Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marios Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Sam & Max, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere,u.a. • Sonderteil Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Geheimnisse, .. • ...

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen.

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ____________________

BLZ/Bankverbindung ____________________

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93) ______ : DM ______

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (ab 6/93) ______ : DM ______

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ______

Name,Vorname ____________________

Straße ____________________

PLZ, Ort ____________________

Unterschrift ____________________

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/24 01 32 15**

Tel. 0 89/24 01 32 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München



MYST

Auf dem Mac fast schon Kult, jetzt per Windows-Stütze auch auf dem PC lauffähig. Broderbunds Experimentier-Adventure entführt Sie auf eine surrealistische Insel, vollgepackt mir edlen HiRes-Bildern.



Die Karte an der Wand kann zum Drehen des Turms mißbraucht werden

Ein dickes Inventar mit hunderten von Gegenständen? Jede Menge Icons und Verben zur Bedienung? Klassische, klar vorgegebene Story als Handlungsrahmen? Werfen Sie alle Klischees, die Sie mit dem Genre »Abenteuerspiel« verbinden, erst einmal schwungvoll über Bord. Mit »Myst« stellt Broderbund ein speziell für CD entwickeltes Abstrakt-Adventure vor, das mit minimalistischer Bedienung zunächst den Verdacht nährt, in den Spuren des Spielspaß-Magersüchtlers »7th Guest« zu wandeln. Doch nicht zu Unrecht genießt Myst unter Macintosh-Anwendern fast einen hehren Ruf. Das sagenumwobene Spiel ist jetzt auch für den PC erschienen. Ein CD-ROM und Windows 3.1 vorausgesetzt, kann der Trip auf eine bizarre Insel beginnen.



Füttern Sie das aufgeschlagene Buch mit zusätzlichen Seiten, um bruchstückhafte Videos zu empfangen. Wer will da mit uns Kontakt aufnehmen?

Überraschung Nummer 1: Sie schlagen ein Handbuch mit dem Namen »The Journal of Myst« auf, beginnen zu blättern – und stoßen nur auf leere Seiten. Myst ist ein Entdeckungsspiel, bei dem man selber die Geheimnisse des Szenarios erkunden soll. Die »Anleitung« ist lediglich ein hübsches Heftchen, in dem Sie Entdeckungen und Hinweise dokumentieren können.

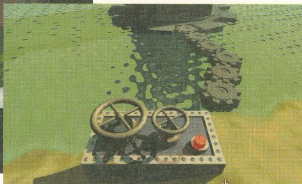
Der Protagonist wird im Laufe des kurzen Intros durch eine Art Riß im Universum geschleudert – außer solchen multidimensionalen Andeutungen hat man zunächst keine Ahnung, in welcher Sphäre man gelandet ist. Anscheinend handelt es sich um eine große Insel voller Gebäude, Geheimtüren, Ruinen und Schalter – aber völlig unbewohnt. In einer Bibliothek finden wir Aufzeichnungen eines anderen Reisenden, der einst diese Welt betreten hat. Untersucht man die Umgebung genauer, stößt man auf scheinbar sinnlose Inschriften und Markierungen. Diese Hinterlassenschaften Ihrer Vorgänger sind meist Schlüssel zu Puzzles, die an anderen Stellen auf der Insel ihrer Lösung harren.

Die Bedienung ist im Zeitalter der Icon-Übervölkerung und Feature-Vielfalt der reinste Anachronismus. Myst kennt weder Verb-Liste noch Inventar; durch Bewegen des Cursors und Klicken des linken Mausknopfs steuern Sie das gesamte Spiel. Bewegt man den Zeiger in eine bestimmte Richtung, verwandelt er sich in einen Pfeil – einmal klicken, um dorthin zu gehen. Mitnehmbare Objekte gibt es selten; Sie dürfen ohnehin nur einen Gegenstand mit sich führen.

Die Spieldesigner haben aus der Simpelstbedienung das Optimum an Puzzlemögichkeiten herausgeholt. Drehräder müssen bedient, Zahlencodes ein-



Bei einer Windows-Auflösung con 640 x 480 Bildpunkten füllen die Myst-Grafiken nicht den gesamten Bildschirm aus; es bleibt ein schwarzer Rand

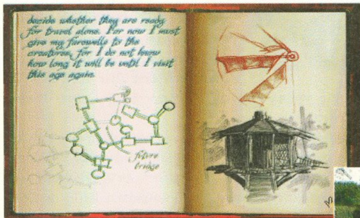


Mit den Rädern die Uhrzeiger richtig hindrehen, rotes Knöpfchen drücken – schont erscheint die Brücke zum Leuchtturm

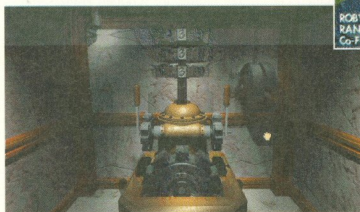


HEINRICH LENHARDT

Wenn Sie unter einem guten Adventure einen Eintopf mit möglichst vielen Schauplätze, Menüpunkten und Dialogpuzzles verstehen, dann vergessen Sie's lieber gleich. Das spartanische Myst lebt von der Freude am Ausprobieren und Herumforschen. Grübelnd notiert man Zahlencodes und Hinweise aus den Tagebüchern; umso größer ist die Befriedigung, wenn man auf eine fremdartige Maschine trifft, die sich durch Umsetzung des erworbenen Wissens aktivieren läßt.
Die »Ein-Mauszeiger-für-alles«-Bedienung funktioniert erstaunlich gut. Die hochauflösende Grafik ist schlichtweg edel und die Story, in die man sich förmlich »hineinspielt«, spannend aufgebaut.
Ohne Englischkenntnisse wird es trotz des Verzichts auf Menüs im herkömmlichen Sinn äußerst happig.
Über die spielerische Komplexität kann man natürlich streiten, aber die Faszination von Myst ist nicht ohne. Wer ein ungewöhnliches Adventure sucht und Spaß an schönen Rumklick-Expeditionen hat, wird dieses »echte« CD-Programm schätzen.



Die ausführlichen Tagebücher enthalten wichtiges Hintergrundwissen



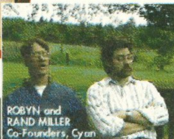
Eines der zahlreichen Maschinenpuzzles: Wie heißt die Codezahl – und wie stelle ich sie ein?

gegeben und fremdartige Apparaturen aktiviert werden. Ihre Aufgabe: ausprobieren, Zusammenhänge erkennen und Informationen interpretieren. Die Puzzlelogik sorgt für einen Hauch von Denk- und Tüftelspiel, ohne in aufgesetzt wirkende Knobelniederungen à la 7th Guest abzugleiten.

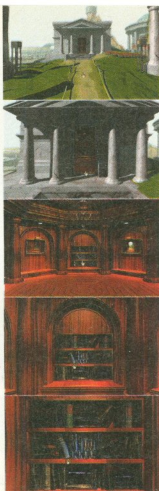
Apropos 7th Guest: Im Gegensatz zu diesem Animationswunder besteht die Spielwelt von Myst aus starren Grafiken. Ähnlich wie bei »Labyrinth of Time« wird schlagartig zum nächsten Bild umgeschaltet, sobald Sie per Mausklick voranschreiten. Dadurch kratzt man zwar ein bißchen die »being there«-Atmosphäre an, die durch die edlen Bilder und dezente, stimmungsvolle Sound-Untermalung aufgebaut wird. Andererseits bleibt das Spieltempo auch bei Verwendung eines gemeinen Singlespeed-Laufwerks zügig.

Texte auf dem Bildschirm sind weitgehend tabu. Es gibt keine großen Erläuterungen; Sie werden allenfalls kurze Inschriften auf Tafeln oder Zahlencodes zu sehen bekommen. Wenn es mal viel zu lesen gibt, dann dort, wo es hingehört: in ein Buch, daß Sie per Mausklick durchblättern. Nicht nur wegen der wichtigen Hinweise in der Bibliothek empfehlen sich gute Englischkenntnisse; sporadisch tauchen auch Videoanimationen auf, bei denen man die Sprachausgabe verstehen sollte.

Als netten Bonus zur Abfüllung der CD packte Broderbund ein professionell gemachtes »The Making of Myst«-Video dazu, in dem die Schöpfer des Programms von der Entwicklungsarbeit berichten. **(hl)**



Das Videoclip mit Interviews der Myst-Macher ist eine nette Beigabe



Schritt für Schritt zum Bücherregal: In der Myst-Welt bewegt man sich ruckartig voran



IM WETTBEWERB

MYST (CD)	**73**
Critical Path (CD)	65
The 7th Guest (CD)	62
Labyrinth of Time (CD)	52
Dracula Unleashed (CD)	44

Bei speziell für CD-ROM entwickelten Abenteuerspielen gibt es die unterschiedlichsten Ansätze. Generelle Gefahr: Vor lauter Multimedia-Rausch und Video-Power kommen Spieldesign und Langzeitmotivation zu kurz – siehe das Negativbeispiel Dracula Unleashed. Bei 7th Guest tarnen tolle Animationen einen etwas uninspirierten Denkspiel/Adventure-Mischmasch.
Critical Path ist auch nicht gerade ein Komplexitätswunder, fasziniert aber durch die guten Videos. Broderbunds jüngstes Werk ähnelt dem Electronic-Arts-Konkurrenten Labyrinth of Time: einfachste Bedienung, Standbilder, wenig Animation. Myst verdient sich aber wegen Pluspunkten bei Grafik, Atmosphäre und Puzzledesign die höhere Gesamtwertung.



MYST

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Broderbund
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.





Die Hordlinge verwüsten das Dorf – bis sie Bekanntschaft mit dem Schwert unseres Helden machen...



THE HORDE

US-Newcomer Crystal Dynamics kann von den 3DO-Einnahmen alleine anscheinend nicht die Miete zahlen. Das neue Action-Stategiespiel »The Horde« setzten die CD-Spezialisten flugs für den PC um.

Verwöhnt sind wir CD-ROM-Besitzer ja wirklich nicht: Speziell für CD entwickelte Titel sind inhaltlich oft katastrophal. Die Microcosms und Mega Races dieser Welt sehen ganz niedlich aus, doch wird deren Spielwitz schneller schal als ein offenes Malzbier in der brütenden Mittagshitze. In solch kargen Zeiten löst es unkontrollierbare Jubelszenen aus, wenn US-Softwarefirma Crystal Dynamics plötzlich auch den PC-CD-ROM-Markt bedient. Die Kalifornier haben sich bislang in der 3DO-Szene einen Namen gemacht.

»The Horde« ist eine grafisch eher konventionelle, aber keinesfalls unspaßige Mischung aus Strategie und Action. Im Intro wird zur Einstimmung eine Runde edler Spielfilm-Grafik zum Besten gegeben. Bei einem Gelage am Hofe von Franzpowanki rettet der Diener Chauncey das Leben des Regenten. Ein Stück Truthahn blieb im königlichen Halse stecken; mit einem kunstvoll ausgeführten Heimlich-Manöver bewahrt Chauncey seinen Herrscher vor dem Erstickungstod. Kaum hat er sich erholt, ernennt der dankbare König Winthrop seinen Retter zum Ritter – aus Chauncey, dem heimatlosen Jüngling, der von einer Herde wilder Kühe großgezogen wurde, wird schlagartig Sir Chauncey der Tapfere. Das eigentliche Spiel wird mit einer Schräg-von-oben-Ansicht in »Populous«-Manier kredenzt. Chauncey ist Beschützer der Provinz Shimto Plains. Wenn er aus diesem kargen Flecken eine vitale Stadt macht, darf er zur nächsten Etappe weiterreisen. Insgesamt gibt es fünf Provinzen in verschiedenen geographischen Regionen von der Wüste bis zur Eislandschaft. Eigentlich wäre das ein sehr gemütlicher Job: Jahr für Jahr kommen automatisch mehr Siedler dazu und betreiben Ackerbau. Das Dorfeinkommen gibt Chauncey zum einen für die Steuer aus, investiert aber auch in Infrastruktur-Maßnahmen, um die Ansiedlung weiterer Farmer zu erleichtern.



Magische Gegenstände, neue Waffen oder Hilfspersonal gibt's im Laden

Für jeweils 100 Goldstücke kann er sich sogar eine Kuh leisten. Nicht nur, daß unser Held Kühe aufgrund frühkindlicher Erfahrungen liebt – die kuscheligen Wiederkäuer sind zudem eine der profitabelsten Einnahmequellen für die Dorfgemeinschaft.

Der Job als Ritter vom Dienst hat nur einen einzigen winzig-kleinen Haken: die Horde. Im schönen Franzpowanki fühlt sich eine reichlich unschöne Sippe von Kreaturen heimisch. Jene »Hordlinge« sind unheimlich gefräßige rote Teufel, die nichts besseres zu tun haben, als einmal pro Jahreszeit unser Dorf anzugreifen. Hier wechselt das Spiel von der



HEINRICH LENHARDT

Zugegeben: Das eigentliche Spiel mit seiner Allerweltsgrafik wäre auch ohne CD-Technologie realisierbar. Bis auf die putzigen Animationen (insbesondere das liebevolle Zerplatzen erlegter Hordlinge) sieht die dörfliche Idylle wenig aufregend aus.

Die witzigen Videoclips zu Beginn jeder neuen Mission und bei den »Nachrichten« wirken aber nicht allzu aufgesetzt. Schön fügen sie sich in die angenehm ausgeflippte Hintergrundstory ein. Neben niedlichen Soundeffekten gibt es für die Hintergrundmusik krachig-dynamische Audio-Tracks, die mit aller digitalen Inbrunst in die Lautsprecher gepustet werden.

Das Spielprinzip ist nicht gigantisch tiefgründig, die Anzahl der Szenarien überschaubar. Aber irgendwie funktioniert diese etwas bizarr anmutende Mischung aus Schwertschwingen und strategischer Planung. Wiederholtes Durchspielen ist halbwegs reizvoll: Zum einen kann man sein Action-Talent durch Übung verbessern, zum anderen wird ein optimales Absolvieren der einfachen Anfangs-Szenarien belohnt. Bereits eingekaufte Extra-Technologien werden nämlich in die späteren Runden übernommen.

Ein Spiel fürs Leben ist das nicht – dafür gibt es einfach nicht genug taktischen Tiefgang. Mittelfristig spendet es aber erfreulich viel Spielspaß. Man ist schnell drin, die Story kommt bestens rüber und das Dörferhüten kann durchaus motivieren. The Horde ist eine der wenigen speziellen CD-ROM-Entwicklungen der letzten Zeit, bei denen ich nicht schon nach zwei Stunden widerwillig die Maus beiseite legen wollte.



Wie entwickeln sich die Finanzen? Nach jeder Jahreszeit wird abgerechnet.



Wo wüten die Angreifer? Schalten Sie während des Kampfes öfters zur Übersichtskarte





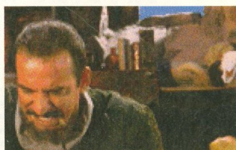
Hordling-Schau: Die hübsch animierten Monster tauchen in verschiedenen Varianten auf

strategischen Planphase in eine muntere Actionsequenz: Schwertschwingend räumen wir mit den putzigen Monstern auf, bevor sie die Ernte wegfressen oder ganze Häuser verwüsten.

Jede Strategiephase dauert zwei Minuten. Sie können aber auch gleich zur nächsten Jahreszeit voranschreiten, indem Sie das Icon mit dem roten Horden-Teufel anklicken. Man sollte seine Zeit aber gut nutzen: Wenn genügend Gold im Vorratsbeutel schlummert, läßt sich das eigene Dorf attraktiver für weitere Siedler gestalten – fast schon ein Hauch von SimCity.

Durch einen Klick mit dem rechten Mausknopf wechseln Sie die Icons, welche rechts unten in der Toolbox abgebildet sind. Mit dem linken Mausknopf setzt man dann das gewählte Objekt im Spielfeld ab. Durch »Dig« kultiviert man einzelne Landparzellen, als daß die Mitbürger mehr Platz für ihre Ernte haben. »Plant Tree« pflanzt für wenig Geld kleine Setzlinge – sind diese erst einmal zu Bäumen herangewachsen, lassen sie sich gewinnbringend wieder abholzen. Teuer, aber langfristig profitabel ist der Erwerb von Kühen. Um Hordlinge aufzuhalten, errichten Sie Zäune und Mauern. Sehr beliebt sind auch die Dig Pits; tiefe Gruben mit spitzen Pfählen, deren Betreten nicht nur für Hordlinge ungesund ist – passen Sie auf, daß Sie nicht selber hineinfallen. Wer genug Bargeld hat, delegiert die Monster-Abwehr, rekrutiert Bogenschützen oder Krieger und plaziert sie an strategisch wichtigen Stellen.

In der Action-Phase schwingen Sie mit dem linken Mausknopf das Schwert. Alle Hordlinge in unmittelbarer Nähe werden durch einen Piekser effektvoll zum Zerplatzen gebracht – die Kerle bestehen scheinbar nur aus heißer Luft. Mit dem rechten Mausknopf wählen Sie etwaige magische Tricks, mit denen z.B. die Angreifer für einige Sekunden gelähmt oder abgelenkt werden.



Erfreulich scharfe Video-Animationen mit guten Schauspielern und vielen Gags



Der Fernsehsender von Franzpowani meldet zufällige Ereignisse per Videoclip

Es gibt auch Extrawaffen wie den Flammenwerfer (aufpassen, daß man damit keinen Waldbrand auslöst) oder die Bombe (geht bei der ersten Hordling-Berührung in die Luft). Um die Angreifer besser aufspüren zu können, sind sie auf einem kleinen Radarschirm als rote Pünktchen dargestellt. Sie können mitten im Kampf auch kurzfristig auf eine Übersichtskarte schalten. Hordlinge sind immer in der Überzahl – achten Sie bei Ihrer Kampfplanung darauf, daß Sie sich nicht mit einem Acker-Vandalen herumärgern, während zwei seiner Kollegen an anderer Stelle sich an Ihren kostbaren Kühen laben.

Nach vier Strategie- und Action-Phasen endet ein Spieljahr.



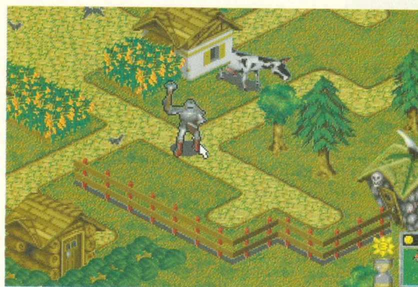
IM WETTBEWERB

Rebel Assault (CD)	91
THE HORDE (CD)	**71**
Archon Ultra	70
Fantasy Empires	69
Critical Path (CD)	65

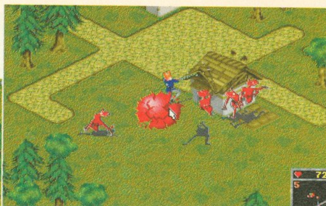
Rebel Assault bleibt eindeutig die beste Verknüpfung aus Action und CD-ROM-Technik. In seinem Schatten schneidet The Horde relativ gut ab – die Mischung aus Fantasy-Action und Strategie behauptet sich knapp vor den thematisch verwandten Disketten-Rivalen Archon Ultra (für Nostalgiker) und Fantasy Empires (etwas trocken, aber anspruchsvoll). Wer vor allem auf schneidige Videoanimationen steht und dabei mit ausgedünntem Spieldesign leben kann, ist bei Critical Path gut aufgehoben.



Im Sumpf hilft ein grauer Ritter bei der Hordling-Bekämpfung



Ritter und Bogenschützen knöpfen sich näherkommende Monster vor, verlangen dafür aber saftige Gebühren



Matsch! Gepiesakte Hordlings hinterlassen leider unschöne Flecken in der Landschaft...

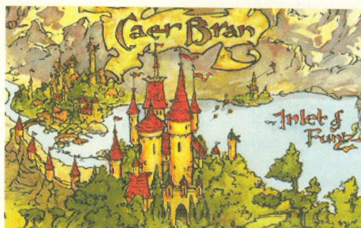
CRYSTAL DYNAMICS

Vor The Horde war Crystal Dynamics der weltweit einzige Spielehersteller, der sich exklusiv der 32-Bit-Generation verschrieben hatte. Dafür wurden Veteranen wie Mark Cerny (»Marble Madness«, »Sonic 2«) und Cyrus Lum (Grafiker der AD&D-Serie von SSI) auf die Gehaltsliste gesetzt.
Da das Geschäft mit der Luxuskonsole 3DO eher schleppend begann, die ehemaligen Sega-Manager und Crystal-Dynamics-Gründer Judy Lange und Madeline Canepa aber endlich Geld in der Firmenkasse sehen wollten, begann der Flirt mit dem mächtigen PC-Markt. Als nächste 3DO-Titel werden wahrscheinlich »Total Eclipse« und die interplanetare Truck-Ralley »Orion Offroad« für CD-ROM umgesetzt.

Kanzler Kronus Maelor streicht feist grinsend die Steuern ein und droht fürs nächste Jahr gleich eine Art Ergänzungsabgabe an. Anschließend können Sie Ihr mageres Restvermögen im Laden investieren. Neben dem An- und Verkauf von Heiltränken, Teleporter-Ringen oder Extrawaffen bietet der Einzelhandel das kostbare Privileg an, den Spielstand speichern zu dürfen. Zwei Dinge können Ihr Ritterdasein vorzeitig beenden: Verlust aller Lebensenergie-Herzchen während der Hordling-Dezimierung oder finanzielle Probleme. Wer seine Steuern nicht bezahlen kann, landet schleunigst im staatlichen Kerker.
Kleine Video-Nachrichtenmeldungen des regionalen TV-Senders FNN (»Franzowanki News Network«) geben Tips zu Wirtschaft (»Kühe sind jetzt besonders gewinnträchtig!«) oder dem Wetter. Ihre längerfristige Hauptmotivation besteht darin, sich hochzudienen und die anderen Provinzen verwalten zu dürfen. Von Szenario zu Szenario sind einige neue strategische Ansätze erforderlich. Das liegt zum einen an den verschiedenen Landschaftstypen, zum anderen an neu dazukommenden Vertretern der Hordling-Spezies. Der »Biggus Diggus« ist z.B. unverwundbar, während er sich im Wüstensand anschleicht. Einen »Hordlineum Magicus Irritatem« sollten Sie schnellstmöglich ausschalten: Dieser Schamane teleportiert, wirft Feuerbälle und erweckt bereits geplatzte Hordlings wieder zum Leben.
Für die Darstellung der Videos haben Sie die Wahl zwischen drei Bildgrößen: Entweder schön scharf in einem Fenster, das etwa ein Viertel des Monitors ausfüllt. Die Alternative: Ähnlich wie bei »Conspiracy« bildschirmfüllend, aber pixelig-grob in der Auflösung. Der Mittelweg: groß, aber nicht gepixelt, sondern verwaschen. Am besten bleibt man bei der kleinen, aber feinen Darstellung der Clips. **(hl)**

WINNIE FORSTER

Ein CD-Spiel mit Witz: Bei der Entwicklung von The Horde hat Crystal Dynamics über die Live-Video-Arbeit hinausgedacht und auch nach Drehschluß noch Sorgfalt walten lassen.
Die Mischung aus Filmsequenzen, Populous-Spielfeld und gezeichneten Standbildern wirkt nur auf den ersten Blick unausgegoren. Später freut man sich über Video-Intermezzi, die mit einem Augenzwinkern erklären, wo und warum es weiter geht.
Die Strategie-Gemetzel dazwischen hätten ohne den grafischen und akustischen Luxus doch etwas ausgehungert gewirkt – zu begrenzt sind die Möglichkeiten, sowohl in der Bau- als auch in der Kampfphase. Wer will schon ständig Gräben ziehen und durch Blumenbeete spurten?



Auf zu einer neuen Provinz, die beschützt werden muß



THE HORDE

- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❏ 286
- ■ VGA
- ❏ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ❏ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-/Strategiespiel
Hersteller	Crystal Dynamics
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig (+ englische Sprachausgabe
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 525 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

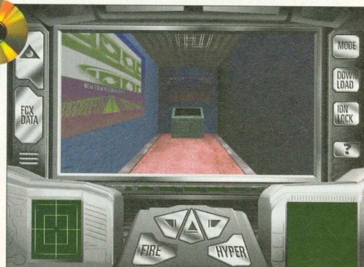
Besonderheiten: Zwischenstand kann nach jedem Spieljahr gespeichert werden. Enthält zwölf CD-Audio-Musikstücke.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, VGA, Maus und Joystick.



CHAOS CONTINUUM





Ein Supercomputer dreht durch und bringt die auf dem Jupitermond Titan angesiedelte Kolonie »New Eden« in seine Gewalt. Die in letzter Sekunde in eine Parallel-Dimension geflüchteten Wissenschaftler der Kolonie schicken eine Robotersonde zur Rettung, welche natürlich Sie steuern dürfen. Über einige Icons kann man die Sonde bewegen, Datenbanken anzapfen, etc.

Die Puzzles von »Chaos Continuum« sind monoton, stupide und unlogisch: Mehrmals müssen fünf Töne nachgespielt werden, um die eigene Zugangsberechtigung zu beweisen, was weder logisch noch in irgendeiner Weise spannend ist. **(la)**



JÖRG LANGER

Das stumpfe Abklappern diverser Räume, die lineare Handlung und das Fehlen echter Puzzles lassen Motivation oder Spielwitz gar nicht erst aufkommen: Drücke ich jetzt schnell genug einmal auf »Fire«, oder zerbretzelt mich die feindliche Sonde? Habe ich alle drei Menüpunkte abgerufen, oder einen vergessen? Ich denke nicht, daß sich irgendwer für derartige Minimalansprüche interessieren wird.



CHAOS CONTINUUM

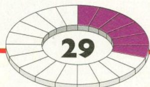
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Creative Multimedia
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 8 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten:
Benötigt Windows 3.1.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

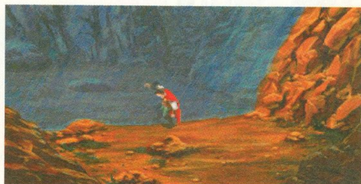




DRAGONSPHERE

König ohne Seele, Magier im Tiefschlaf, Schwiegermama im Zwielicht – beim Abenteuerspiel »Dragonsphere« hat Microprose nicht bei der Story gespart. Zwar glänzen die Puzzles kaum durch Genialität, aber Abenteuerspieler bekommen ein durchaus komplexes Programm geboten (siehe Komplettlösung in dieser Ausgabe).

Die CD-ROM-Version spricht – und das war's dann auch schon. Außer der englischen, nicht allzu mitreißenden Sprachausgabe hat sich rein gar nichts gegenüber dem älteren Disketten-Geschwisterchen geändert. Dessen Test können Sie in PC Player 3/94 nachlesen. **(hl)**



Der Held kommt wie bestellt



HEINRICH LENHARDT

Das Adventure ist guter Durchschnitt, die Sprachausgabe untere Mittelklasse – regt sich da in den Tiefen meiner Lungen ein herzhaftes Gähnen? Dragonsphere ist keine Beleidigung fürs Laufwerk, aber aufregend wie ein Milchreis light. Wer sich nur gelegentlich CD-ROM-Adventures anschafft, ist beim deutsch synchronisierten »Day of the Tentacle« weitaus besser aufgehoben.



DRAGONSPHERE

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 565 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Durchgehend englische Sprachausgabe.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Dr. Fred, Laverne & Co. wurden synchronisiert



DAY OF THE TENTACLE

Nach langwierigen Synchronarbeiten ist es endlich soweit: Vom Adventure-Hit »Day of the Tentacle« gibt es eine komplett deutsche CD-ROM-Version. Mit der Übersetzung der Bildschirmtexte ist es da nicht getan – auch sämtliche Dialoge wurden synchronisiert. Softgold, die Macher der Übersetzung, gaben sich mit der Sprachausgabe redlich Mühe. Man achtete darauf, daß die Stimmen der deutschen Sprecher denen der englischen CD-ROM-Fassung ähneln.

Rein spielerisch gibt es keine Änderungen. Von intelligenten Puzzles und spritziger Cartoon-Grafik hochmotiviert, müssen Sie zwischen drei Zeitzonen pendelnd die Weltherrschaft der Tentakel verhindern. Als willkommener Bonus ist das Vorgängerspiel »Maniac Mansion« mit von der Partie. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Wer bis jetzt mit dem Tentacle-Kauf gewartet hat, muß hier einfach zugreifen. Die deutsche Sprachausgabe ist erfreulich gut und professionell. Sieht man einmal vom schlafmützigen Grün-Tentakel ab, passen die Stimmen hervorragend. Nachdem sich 100 Prozent eingedeutschte CD-ROMs bislang auf Peinlichkeiten wie die Laiensprecher von »Inca 2« beschränkt hatten, setzt Day of the Tentacle neue Maßstäbe.



DAY OF THE TENTACLE

❑ PC/XT
❑ EGA
■ AdLib/Soundbl.
■ Tastatur
❑ 286
■ VGA
■ Roland
■ Maus
■ 386/486
❑ Super VGA
■ General Midi
■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; gut (auch deutsche Sprachausgabe)
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

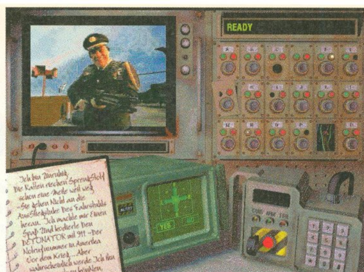
Freies RAM: min. 570 KByte

Festplattenplatz: wenige KByte für Spielstände

Besonderheiten: Deutsche Sprachausgabe für alle Texte. Hint Book liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Auch Bösewicht Minh spricht fließend Deutsch



CRITICAL PATH

Man nehme rund 30 Minuten actiongeladenen Videofilm, eine Handvoll Echtzeit-Puzzles und erhält »Critical Path«. Lippensynchron werden bei der neuen, übersetzten Version alle Dialoge deutsch nachgesprochen; ganz so, wie wir es vom Kino gewöhnt sind.

Einige Puzzles der US-Version waren in Deutschland nicht ganz lösbar (Notrufnummer 911 oder Fahrenheit 451 beispielsweise). Aber anstatt diese durch adäquate deutsche Puzzles zu ersetzen, verraten die Programmierer in einem Buch am Bildschirm gleich die Lösung – da schrumpft der Spielspaß, denn jetzt gibt es eigentlich gar nichts mehr zu rätseln... **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Die Synchronisation eines Spiels ist gar nicht mal so einfach und wurde hier technisch sauber gelöst.
Allerdings merkt man das »Made in America«: Der Akzent der Hauptdarstellerin ist unüberhörbar und die eine oder andere Redewendung wirkt durch leicht falsche Betonung unfreiwillig komisch.
Aber: Wer sich so viel Arbeit macht, kann sich doch noch rasch drei neue Zahlenpuzzles ausdenken, oder? Durch Streichen eines (wenn auch kleinen) Spielelements rückt man Critical Path arg in die Ecke des Nicht-gerade-sehr-interaktiven Spielfilms.



CRITICAL PATH

❑ PC/XT
❑ EGA
■ AdLib/Soundbl.
❑ Tastatur
❑ 286
❑ VGA
❑ Roland
■ Maus
■ 386/486
■ Super VGA
❑ General Midi
❑ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Media Vision
Ca.-Preis	DM 150,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut (auch deutsche Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte

Festplattenplatz: ca. 11 MByte

Besonderheiten: Alle Videos deutsch nachsynchronisiert.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus, Super VGA und Windows 3.1.





MEGA RACE

500 MByte mit den virtuellen Pisten der Zukunft: Das französische Team Cryo enwickelte dieses Rennspiel speziell für den Datenträger CD.

Tödlicher als »Traumhochzeit«, unerbittlicher als »Verzeih' mir« und fast so peinlich wie »Gottschalk«: Die Game Shows von morgen lassen das Abendprogramm von RTL wie eine gemütliche Heimstatt seriöser Berichterstattung wirken. Immerhin beglotzt der selige Zapper in naher Zukunft das interaktive Fernsehen, wo er sich selber in virtuelle Abenteuer einloggen kann. Ein hektischer Moderator mit flapsigen Sprüchen und eigenwilliger Garderobe stimmt auf Ihren Auftritt ein, dann kann das Spektakel losgehen. Ein »Thrillometer« verrät, ob das sensationslüsterne Publikum die Show für ausreichend nervenkitzelnd erachtet – oder gelangweilt in andere Kanäle abdriftet.

Streng genommen bräuchten wir diese Hintergrundstory nicht, denn wir reden hier von einem relativ gewöhnlichen Rennspiel.



Stufenlos animierte 3D-Hintergründe sollen über das karge Spieldesign hinwegtäuschen

Es heißt »Mega Race« und könnte auch auf der Landstraße zwischen Poing und Parsdorf stattfinden – aber ohne das schöne TV-Cyberspace-SF-Drumherum würde es ein paar arbeitslose Demografik-Programmierer mehr geben. Schicke, vorberechnete Intro-Animationen lullen den nach speziellen CD-ROM-Produkten lechzenden Spieler ein. Ein Moderator erscheint als bildschirmfüllende, digitalisierte Video-Persönlichkeit – inklusive Sprachausgabe und ruckloser Animation; selbst auf dem müdesten Singlespeed-Laufwerk.

Das ganze futuristische TV-Show-Ambiente läuft darauf hinaus, daß Sie bei einem virtuellen Rennen (Aha!) innerhalb eines Rundenlimits eine bestimmte Anzahl Ganoven von der Piste schießen müssen. Nach den diversen Intros (die sich dankenswerterweise abbrechen lassen) wählen Sie einen von zwei Schwierigkeitsgraden sowie das Fahrzeug Ihres Vertrauens. Auf den Rundkursen steuert man seinen Brummer nach links und rechts, gibt Gas, bremst – und dann war doch noch der Griff zum Feuerknopf. Sobald Sie einen der vor Ihnen fahrenden Gegner in Reichweite haben, hämmern Sie dem Burschen ein paar Salven in die Heckscheibe, bevor sein Gefährt in einer schicken Explosion vergeht – soviel zum Thema »Verkehrsberuhigung«. Schießen Sie nur in erfolgsträchtiger Position, denn jede Salve zehrt von den Energiereserven des Bordgeschützes.



Vor jedem Start können Sie das Auto wechseln und den Spielstand sichern

Auf dem Asphalt sind mitunter geheimnisvolle Markierungen aufgemalt. Über die hellen Muster sollte man fahren, um einen Bonus zu erhaschen. Die dunklen Gegenparts haben hingegen eine gegenteilige Wirkung auf Ihr Wohlbefinden. Extrafelder sorgen z.B. für mehr (bzw. weniger) Tempo, Munition, Punkte oder Raketen. Mal springt ein Schutzschild beim touchieren raus, mal halten Schienen Ihren Wagen in der engsten Kurve auf Idealline. Schlimme Sondersymbole bescheren bei achtlosem Überfahren vorübergehendes Schleudern, vertauschte Steuerung oder lassen die Armaturen-



Am wichtigsten ist die Energieanzeige: Ohne Munition pusten Sie keine Gegner von der Piste



HEINRICH LENHARDT

Willkommen bei einer neuen Lesung unseres Leistungskurses »Spiel und Spaß mit dem CD-ROM«. Heute widmen wir uns der Maßeinheit »1 Microcosm«. Sobald der Aufwand, der für die grafische Aufmachung eines Programms investiert wurde, das Spieldesign um den Faktor 10 übertrifft, spricht man von einem Microcosm; benannt nach dem berüchtigten Psygnosis-Ballerspiel.

Mega Race erfüllt mühelos dieses Kriterium. Das kümmerliche Spieldesign verpufft in einer Wolke aus ansehnlicher Drumherum-Verpackung kläglich. Respekt für die Präsentation; Gags und Video-Animation des digitalisierten Moderators sind erfreulich. Doch wenn das eigentlich Spiel beginnt, klappen die Kinnladen umso tiefer herunter.

So schön die Hintergrundgrafik auch sein mag – auf den Pisten holpern unansehnliche Fahrzeug-Sprites träge über den Asphalt.

Der Spielablauf ist von rüder Schlichtheit: Gas geben, ballern und auswendig lernen, an welchen Stellen wichtige Extrasymbole auf dem Asphalt auftauchen.

Spätestens nach zwei Stunden kann auch die Aufmachung nicht mehr über diese Defizite hinwegtäuschen. »Mega Gurke« wäre ein ehrlicherer Name gewesen...

brett-Anzeigen ausfallen – das hat man nun davon, wenn man einen Gebrauchtwagen von privat ersteht...

Es gibt fünf Pisten, die einem durch eine wechselnde Anzahl von Extra-Symbolen, Gegnern und Farbveränderungen in immer wieder neuen Variationen vorgesetzt werden. Nach jedem Rennen haben Sie Möglichkeit, den Spielstand auf Festplatte zu speichern. Für diesen Spaß sowie die High-Score-Liste gehen nur wenige hundert Byte Platz drauf; der Rest des Programms wird komplett vom CD-ROM geladen. **(hl)**



Die Video-Anmoderation der einzelnen Rennen ist ebenso freakig wie technisch kompetent



MEGA RACE

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Software Toolworks
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: wenige hundert Byte

Besonderheiten: Schlichtes Rennspiel mit aufwendiger Grafik. Spielstand und High-Scores speicherbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



HALL OF FAME

WASTELAND

Sie sind zynisch, brutal und bis an die Zähne bewaffnet: In Wasteland treffen Endzeit-Punks auf Atommutanten und religiöse Fanatiker.

Mit »Wasteland« betrat der »Bard's Tale«-Erfinder Interplay 1988 Story-Neuland. Standen bei Rollenspielen bis dato Drachen, Zauberer & Co. im Mittelpunkt, konfrontierte Wasteland die Spieler mit mutierten Kaninchen, New-Wave-Messerstechern und gewalttätigen Klosterfrauen. Den Begriff Cyberspace kannte noch kein Mensch und doch spielten die Entwickler bereits mit einer zukunftsweisenden Mischung aus Biker-Romantik, Endzeit-Irrsinn und Techno-Phobie.

Das ungastliche Wasteland (90 Grad im Schatten – leider findet Ihr dort kaum ein sonnengeschütztes Plätzchen...) wurde zum gefragten Reiseziel für Spieler, die Wochen davor noch Orks gezüchtigt und Prinzessinnen befreit hatten. Jetzt herrschte ein anderer Umgangston: Feinde verwandelten sich unter MG-Dauerfeuer in »roten Matsch«, ganze Kneipen wurden mit Raketenwerfer und Sturmgewehr aufgemischt. Doch der Schwierigkeitsgrad lag so hoch, daß die Herren von der Bundesprüfstelle scheinbar nicht weit kamen – Wasteland blieb selbst im strengen Deutschland ein jugendfreies Vergnügen.

Außerdem war die grafische Darstellung des Endzeit-Marsches so abstrakt, daß nur phantasievolle Naturen mit »Mad Max«-Vorkenntnissen der Handlung folgen konnten: Die Party (vier ausgewürfelte Charaktere und bis zu zwei NPCs) wird als kümmerliches Strichmenschen-Kombinat über die EGA-Landkarte verschoben – Feld für Feld und nur vom Klickern des PC-Speakers begleitet. In einem kleinen Fenster in der oberen Bildschirmhälfte läßt sich ab und zu ein Gegner blicken, während der Kampfverlauf beschrieben wird. Egal ob in Las Vegas oder im Tempel der Atompilz-Anbeter: Die Räume werden zweidimensional von oben gezeigt und bieten dem Auge so gut wie keine Details. Dafür geht das Talent- und Attributsystem gehörig in die Tiefe: Neben den üblichen Charakterwerten sowie Hit- und Experience Points unterscheiden sich die Helden durch ein ausgefeiltes Skill-System voneinander. Der eine entschärft Bomben, pokert wie ein Weltmeister und leimt die Überreste der kapitalistischen Bürokratie, der andere entsichert jede Waffe mit verbundenen Händen.

»Wasteland« war ein seltener Geniestreich aus sinnvollen Features und geschickt geflochtenem Handlungsteppich. Daß man ständig in einem Büchlein mit 162 Kapiteln nachblättern mußte, um die Handlung erläuternde Textpassagen nachzulesen, störte den Spielfluß erstaunlich wenig. Nur die Benutzerführung nervt im Jahre 1994 – mit der Maus ist's umständlich, mit der Tastatur äußerst spartanisch. **(wi)**

Jerk

damage.

Man!ac hammers the Jerk for 16 points of damage killing him.

Man!ac gains 100 experience.

ENTER

1<1	NAME	AC	AMM	MAX	CON	WEAPON
1>	Man!ac	1	0	28	17	M19 rif
2>	Dajus	0	0	28	5	M1911A1
3>	Sharkey	0	1	34	21	M1911A1
4>	Radagast	0	0	33	UNC	M1911A1

USE ENC ORDER DISBAND VIEW SAVE RADIO

Technik und Bedienung sind nach heutigen Maßstäben ein Witz – aber: Wasteland machte Endzeit-Szenarien für Computerspiele salonfähig

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...die neue CD-ROM-Compilation »Interplay's 10 Year Anthology« eine Fundgrube für Oldie-Fans ist? Neben der Originalversion von Wasteland finden sich zahlreiche weitere Schätze wie »Dragon Wars«, ein Fantasy-Rollenspiel mit »Bard's Tale«-Atmosphäre, Wasteland-Spielmechanik und einer dicken Portion Humor.**
- **Ebenfalls auf der amerikanischen Anthology-CD verewigt sind die frühen Interplay-Adventures »Mindshadow« und »Tass Times in Tonetown« (eine Kooperation mit dem Ex-Infocomler Mike Berlyn), Interplays Megahit »Bard's Tale«, die mißglückte »Lord of the Rings«-Umsetzung, der Burgbau-Simulator »Castles«, Abenteuerspiel-Hit »Star Trek: 25th Anniversary« und »Out of this World«, eine Lizenzversion des Action-Adventures von Delphine.**



WASTELAND

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	❑ VGA	❑ Super VGA
❑ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	Als Einzelprogramm nicht erhältlich
Kopierschutz	Dank Atmosphäre-Bonus noch erträgliches Nachlesen von Textabsätzen im Handbuch
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Im Rahmen der Spielesammlung »Interplay's 10 Year Anthology« wieder erhältlich.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und EGA/VGA.



Shareware und Public Domain

PROBIER'

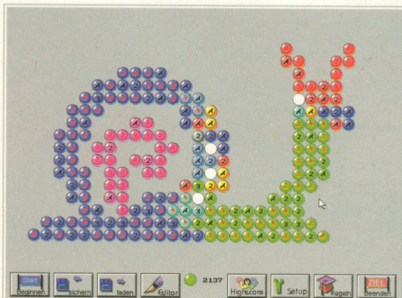
Tüftel, Action, Jump and Run: Gut gemischt präsentieren sich die Spiele-Neuheiten aus der Shareware-Szene.

Unbestreitbarer Vorteil von Shareware-Spielen: Sie können die Software erst einmal in Ruhe ausprobieren und überlegen, ob Sie die Registrierungsgebühr zahlen wollen. Das Registrieren wird übrigens bei allen drei hier vorgestellten Programmen mit diversen Extras belohnt (neueste Programmversion, zusätzliche Levels, mehr Missionen, etc.).

Oktavian

»Oktavian« ist ein recht einfach zu erlernendes Denkspiel, das trotzdem einige Hirnverrenkungen verursacht. Die beteiligten Spieler (Computergegner inklusive) ziehen abwechselnd nacheinander. Ein Zug besteht darin, den »Wert« eines Feldes per Mausklick um 1 anzuheben. Dabei kann ein leeres Feld auf 1 »verbessert« werden (es erhält dann die eigene Farbe), oder aber ein schon eingefärbtes eigenes Feld. Wenn der Wert eines Feldes dabei sein Maximum erreicht, gibt es an alle direkt benachbarten Felder einen Wertpunkt ab und färbt diese in die eigene Farbe um. Hierbei kann es zu netten Kettenreaktionen kommen. Im späteren Spielverlauf läßt sich mit einem einzigen Mausklick durchaus mal eben kurz das halbe Spielfeld umfärben. Das erwähnte Maximum ergibt sich dabei aus der Zahl der direkt angrenzenden Felder plus 1, so daß z.B. ein Eckfeld mit zwei Nachbarfeldern bei 3 einen Punkt an diese abgibt.

Oktavian macht einen schlichten, aber durchdachten Eindruck. Die Bedienung ist einfach und konsequent gehalten, das DOS-Programm glänzt mit einer sauberen Benutzeroberfläche. Für Leute, die gern tüfteln, ist dieses Spiel durchaus zu empfehlen, da sehr schnell komplexe Situationen entstehen und die Computergegner alles andere als leicht zu schlagen sind.

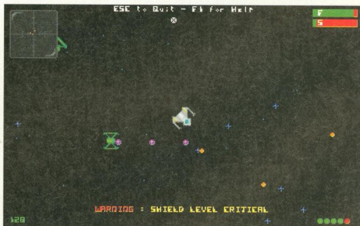


Neben dieser Schnecke gibt es noch diverse andere Spielfelder

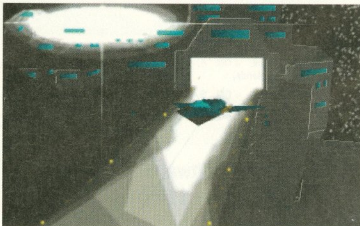
Star Hammer

Man sollte sich nicht täuschen lassen: In »Star Hammer« steckt mehr, als es die simple Grafik vermuten läßt (zumal es zwischendurch einige Animationen zu sehen gibt). Die schlichte Akustik wird von einigen digitalisierten Sätzen leicht aufgewertet. Inhaltlich stellt sich das Spiel als eine Art zweidimensionaler Wing-Commander-Clone dar: Im Auftrag einer Vereinigung mehrerer Rassen ist ein Raumschiffträger unterwegs, um einer besonders fiesen und hinterhältigen Alien-Art den Garaus zu machen.

Sie spielen dabei einen Raumjäger-Piloten, der von dem Mutterschiff aus zu insgesamt 40 Einsätzen startet. Vor jedem Einsatz gibt es eine Missionsbeschreibung, es müssen Navigationspunkte angeflogen oder Transportraumer eskortiert werden, etc. Der eigene Pilot kann im Rang steigen und erhält mit der Zeit bessere Waffen. Die Gegner werden im Laufe der Missionen immer gefährlicher, wobei neben reinen Kampfeinsätzen auch mal eigene Shuttles beschützt oder feindliche zerstört werden müssen; manchmal gilt es, Asteroidenfelder zu überwinden. Der Spielstand wird bei Verlas-



Hitziges Gefecht im Weltall mit Star Hammer


Eine animierte Zwischensequenz zeigt den Start unseres stolzen Raumschiffs

MICH!

sen des Programms automatisch abgespeichert. Star Hammer ein kurzweiliges, wenn auch simples Ballerspiel, das seinen Reiz vor allem aus den linear aufgebauten Missionen bezieht.

Skunny



Schaf in Not – aber die Rettung naht in Form unseres Cowboy-Eichhörnchens

Dieser dritte Teil einer Fortsetzungsreihe verdient unbestreitbar das Prädikat »besonders lieb und nett«: Herzallerliebst anzusehen, hat die Spielfigur (ein als Cowboy verkleidetes Eichhörnchen) die Aufgabe, im Wilden Westen bedrohte Schafe einzusammeln. Hierbei gibt es allerlei Widrigkeiten wie Spielzeugpferd-reitende Indianer, unbemannte Kanus und herabfallende Messer zu überwinden.

Der typische Vertreter des Jump'n-Run-Genres spielt sich gut und ist recht motivierend, wozu die witzigen Soundeffekte (»Mää-ääh!«) und eine munter vor sich hin dudelnde Hintergrundmusik beitragen. Skunny läßt sich sowohl mit Joystick wie auch mit Tastatur gut steuern, neben Laufen, Springen und Bücken kann die Spielfigur Kisten mitnehmen und wieder absetzen. Nur durch das Stapeln von Kisten können größere Höhenunterschiede überwunden werden.

Auch wenn es nur wenig einzusammelnde Extras gibt und der Spielablauf an sich absolut abgedroschen ist: Eine Weile zumindest macht das in drei Schwierigkeitsstufen spielbare »Skunny« Spaß.

Fazit

Alle drei Programme bieten kurzweilige Unterhaltung. Für jemanden, dem das jeweilige Genre gefällt, sind sie ihre Registrierungsgebühr auf jeden Fall wert. Außerdem gibt es gerade im Bereich Jump-and-Run-Spiele kaum Auswahl im Profibereich, so daß man hier fast auf Shareware-Programme angewiesen ist. Auch wenn die vorgestellten Spiele in technischer Hinsicht klar hinter Vollpreisprodukten zurückbleiben: Für ein paar vergnügliche Viertelstunden zwischendurch sind sie ohne weiteres geeignet. **(la)**



Ernährung, Fitness und Medizin

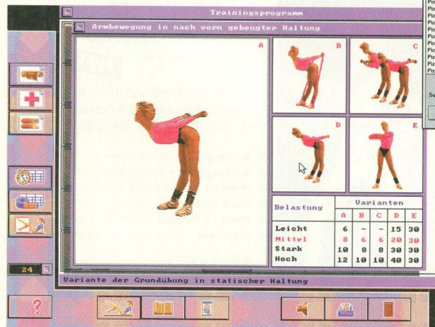
Gesundheit!

Der Schnupfen lauert, die Leber leidet und in die alte Lieblingshose passen wir auch nicht mehr rein – kann Ihnen moderne Software bei diesen alten Problemen helfen?

Krankheit ist ein teures Vergnügen. Die Kosten im Gesundheitswesen explodieren, die Krankenkassen erhöhen die Beiträge und reduzieren die Leistungen. Wer weiß, wie lange man es sich noch leisten kann, zum Arzt zu gehen. Eine kleine Grippe – und die Ersparnisse für den Urlaub auf den Seychellen sind futsch. Und wenn es ans Geld geht, erwacht bei vielen Menschen plötzlich das Gesundheitsbewußtsein. Da wird geschwitzt, gejoggt und sogar auf das geliebte Eisbein verzichtet, um nicht noch mehr Geld aus der eigenen Tasche an den »armen« Hausarzt zu zahlen.

Schon beschwört die Ärzteschaft angesichts zurückgehender Sprechstundenbesuche das Bild eines am Bettelstab gehenden Mediziners, der nur noch unter Schwierigkeiten die Raten für seine Segelyacht abstottert. Angeblich sollen wagemutige Laien sich sogar schon selbst an Operationen versucht haben – getreu dem alten OP-Motto: »Die Axt im Hause erspart den Unfallchirurgen.«

Natürlich haben auch Software-Hersteller diese Entwicklung erkannt und wollen Sie sowohl bei einer bewußten Ernährung und Steigerung der Fitness als auch bei der Selbstdiagnose unterstützen.



»Fitness per PC« von Intercomputer: Da ächzt der Ischias schon vom Zusehen

Fitness

Zugegeben – es kostet Überwindung, sich aus dem Sessel hochzuquälen und den Fernseher auszuschalten, nur um die Knochen ein wenig durchzuschütteln. Viel leichter wäre es, einfach sitzenzubleiben und auf die Krankheiten zu warten, die scheinbar mühelos mit dem Schlucken von Pillen bekämpft werden. Leider hat die Medizin jedoch auch heute noch immer keine Wundermittel zu bieten, und so manches chronische Leiden wäre durch regelmäßige Bewegung zu vermeiden gewesen. Besonders uns Computerbesitzern, die wir über die Tastatur gebeugt sitzen, als müßten wir in dieser Haltung einen Gott anbeten, täte ein Ausgleich gut.

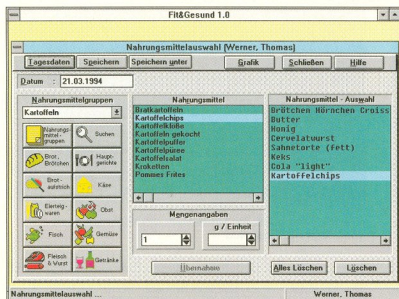
»Fitness per PC« von Intercomputer bietet 270 Übungen, mit denen Sie unterschiedliche Körperabschnitte trainieren können. Effektiv sind freilich nur 54 davon mit Videoanimationen illustriert. Eine Vorturnerin zeigt dabei beneidenswert mühelos, wie die Bewegungen erfolgen sollten. Man stellt sich entweder selbst seinen individuellen Trainingsplan zusammen oder überläßt dem Programm diese Arbeit. Mehrere Texte mit Informationen zu medizinischen Aspekten der Fitness, der Ernährung oder zur Geschichte stehen dem eifrigen Wohnzimmersportler zur Verfügung.

Ernährung

Erst wenn Tante Trude oder Onkel Herbert die erste schwere Krankheit überstanden haben und vom Arzt eine strenge Diät auferlegt bekommen, merken Sie, daß die Gesundheit auch etwas mit der Ernährung zu tun hat. Auch bei so manchem Computerfan muß der Skorbut ausbrechen, bevor er merkt, daß Vitamine zur Ernährung dazugehören und der Organismus mit Cola light und Gummibärchen auf die Dauer nicht zufrieden ist.

Klevers Kalorien-Konrolle enthält 4500 Kalorienwerte

Unter dem Motto »Fit und Gesund« steht ein Programm zur Ernährungsanalyse aus dem Markt&Technik-Buchverlag. Sie geben täglich Ihr Körpergewicht sowie die verzehrten Nahrungsmittel ein und anhand einer Auswertungsgrafik sehen Sie auf einen Blick, bei welchen Nahrungsbestandteilen Sie Defizite haben bzw. ob eventuell zu viel Fett aufgenommen wurde. Die Daten können Sie speichern und sich so vom



Fit & Gesund: Wo liegen die Defizite bei Ihrer Ernährung?

Programm auch langfristige Analysen erstellen lassen. Die Veränderungen Ihres Gewichtes erscheinen grafisch aufbereitet, wobei sich die genossenen Sahnetortenstücke und Currywürste rasch optisch auswirken.

»Klevers elektronische Kalorien-Kontrolle« aus dem Rossipaul-Verlag enthält etwa 4500 Kalorienwerte zu den gängigsten Speisen und Getränken. Ungemein populäre Fastfood-Gerichte einer großen Hamburger-Kette sind dort ebenso enthalten wie die verschiedensten Gemüsesorten. Tag für Tag können Sie sich vom Programm die Energiewerte der im Tagesverlauf geschleckten Eisportionen und geleerten Malzbierdosen aufaddieren lassen und die Entwicklung festhalten.

Ebenfalls Rossipaul haben wir die »Elektronische Nährwerttabelle für Windows« zu verdanken. Neben den Joule-Werten haben die Autoren zu den aufgeführten Lebensmitteln auch die enthaltenen Vitamine und Mineralstoffe eingegeben. Infotexte zur Ernährung ergänzen das Programm. Leider ist die Bandbreite der Nahrungsmittel beschränkter als bei Klevers Kalorien-Kontrolle.

✧ Der Körper

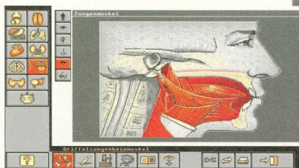
»Wer seinen Körper besser kennt, geht pfleglicher mit ihm um.« Auf dieses Prinzip der Gesundheitsaufklärung könnten sich auch die Schöpfer der beiden nun vorzustellenden Produkte berufen. »PC Mensch« von Markt&Technik will eine »faszinierende Reise in den Körper« bieten. Der anatomische Aufbau des Menschen und seiner Organe wird anhand von Schnittbildern und Texten erläutert. 200 Grafiken und einige Animationen lassen das Innere des Homo sapiens deutlich hervortreten. Sollte Ihnen dabei jemand über die Schulter schauen und vor Schreck über den ungewohnten Anblick zusammenklappen, brauchen Sie nur den integrierten Erste-Hilfe-Kursus aufzurufen.

Dem Körper ist auch das Intercomputer-Produkt »Mensch und Gesundheit« gewidmet. Auch hier spielt die Anatomie eine wichtige Rolle. Daneben wird allerdings auch auf die wichtigsten Erkrankungen der jeweils dargestellten Körperteile eingegangen. Die Animationen verdeutlichen selbst innere Vorgänge, von denen Sie bislang noch nicht einmal etwas ahnten. So dringen Sie in die Geheimnisse der Harnbildung und der Dünndarmbewegungen vor.

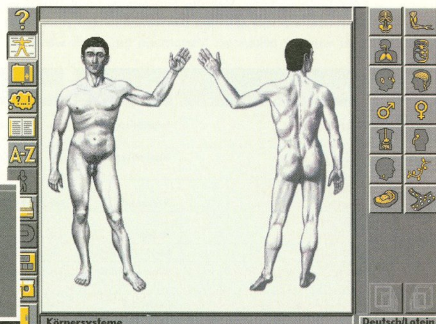
✧ Medizin

In vielen Menschen steckt innerlich ein Mediziner, der heraus möchte. Sie kommen mit selbst zusammengeschusterten Diagnosen in die Praxen und verblüffen die Herren in Weiß mit den abwegigsten Erkrankungen, an denen Sie angeblich leiden würden. Andererseits genügt den Ärzten oft schon ein kurzer Blick über den Tisch, und schon schwingen sie den Stift und verschreiben Mittel für Krankheiten, die man ohne den Besuch eines humanistischen Gymnasiums noch nicht einmal korrekt aussprechen kann. Verzweifelt füllen dann die Patienten ihre Arzneischränkchen mit weiteren Pillengroßpackungen und Literflaschen obskurer Säfte. Sie können nur darauf hoffen, daß die telepathischen Kräfte des vielbeschäftigten Arztes ausreichten, um eine korrekte Diagnose zu stellen.

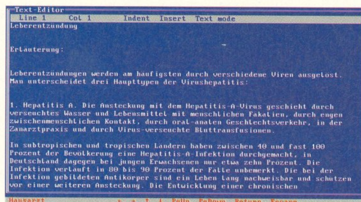
Beiden Patiententypen kommt der Rossipaul-Verlag mit seinem Sortiment entgegen. »Der elektronische Hausarzt« ist eine wahre Fundgrube für Leiden aller Art. Wie ein Verzeichnis des Inhalts von Pandoras Büchse wirkt die Stichwortliste, die von »Abgeschlagenheit« über »AIDS« bis hin zum »Zeckenbiß« reicht. Jede der 300 Beschwerden ist mit der Sympomatik und Hinweisen auf eine mögliche Behand-



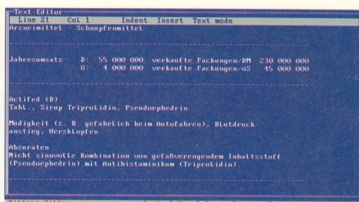
»Mensch und Gesundheit« enthält delikate Details aus Ihrem Innenleben



»PC Mensch« klärt Sie über die Anatomie Ihres Körpers auf



»Der elektronische Hausarzt« kennt 300 Krankheiten



»Bittere Pillen«: Auf der Suche nach einem Medikament ohne Nebenwirkungen...

lung versehen. Eine Anleitung zur Blinddarmoperation oder Mandelentfernung im Hobbykeller wird der Freizeit-Doktor jedoch vermissen.

Wurde mit dem elektronischen Hausarzt die Krankheit erkannt, fehlen nur noch die Medikamente zum Patientenglück. Leider vergällt der Ratgeber »Die Bitteren Pillen« den Appetit auf einen Großteil der dort aufgeführten 2300 Arzneimittel. Die Computerversion des Bestsellers enthält all die Nebenwirkungen, von denen Sie lieber nichts gewußt hätten, um die bunten Tabletten trotz geschädigter Nieren und angegriffener Leber zu schlucken.

Derart verunsichert bietet es sich an, die »Elektronische Hausapotheke auf homöopathischer Basis« auszuprobieren. Gegen all die Wehwehchen, gegen die schon Großmutter mit Ihren Tees nicht ankämpfen konnte, empfiehlt das Programm homöopathische Medikamente. Daneben weiß es auch abseits des Schnupfens einen guten Rat – beispielsweise ist die Empfehlung zu entdecken, bei Sorgen ein Wundermittelchen mit dem vielversprechenden Namen »Ambra D6« einzunehmen. Wohl bekomm's und Gesundheit!

✧ Fazit

Bei den meisten der vorgestellten Produkte handelt es sich – wie so häufig bei Computersoftware – um »alten Wein in neuen Schläuchen«. Statt des Fitnessprogramms würde es auch eine Videokassette mit den Verrenkungen einer mehr oder weniger bekannten Vorturnerin tun, auch wenn die Bewegungen der digitalisierten Dame durchaus elegant sind. Die Rossipaul-Produkte bestehen aus nichts anderem außer den in Dateien umgewandelten Auszügen verschiedener Bücher. Dazu kommt bei den DOS-Programmen eine quasi nicht vorhandene Benutzeroberfläche. Die Bedienung ist umständlicher als einfach zu einem Druckwerk zu greifen, und selbst die Windows-Software wirkt eher plump. Wer sich hingegen vom spröden Charme eines Texteditors angezogen fühlt, enthält viel Information für's Geld. Bei den Ernährungsprogrammen ist »Klevers elektronische Kalorienkontrolle«, bedingt durch die praxistauglichste Auswahl an Nahrungsmitteln trotzdem empfehlenswert. »Fit & Gesund« ist optisch ansprechender und enthält mit der Analyse nach aufgenommenen Nahrungsbestandteilen einen interessanten Aspekt. Allerdings ist die Auswahl an Nahrungsmitteln stark limitiert.

»PC Mensch« bietet den Freunden der Anatomie mit der Fülle professioneller Grafiken mehr, als das ohnehin schon gut ausgestattete »Mensch und Gesundheit«. Allerdings hat das letztgenannte Programm die Nase eindeutig vorn auf dem Gebiet der Erkrankungen.

Die »Bitteren Pillen«, die »Hausapotheke« und der »Elektronische Hausarzt« wirken hingegen mit ihrer Rossipaul-typischen puritanischen DOS-Oberfläche, der schlechten Menügestaltung und der fast ungeordneten Textfülle unübersichtlich und schreien danach, lieber zum gedruckten Buch zu greifen. **(tw)**

PRODUKT	HERSTELLER	PREIS	BENÖTIGT	PRÄSENTATION	NUTZEN
Fitness per PC	Intercomputer	ca. 100 Mark	286er, Maus, VGA, 540 KByte RAM	Gut	Gut
Fit & Gesund	Markt&Technik	ca. 50 Mark	286er, Maus, VGA, 2 MByte RAM, Windows 3.1	Gut	Befriedigend
Klevers elektronische Kalorienkontrolle	Rossipaul	ca. 25 Mark	286er, VGA, Maus, Windows	Ausreichend	Befriedigend
Die elektronische Nährwerttabelle	Rossipaul	ca. 25 Mark	286er, VGA, Maus, Windows	Ausreichend	Ausreichend
PC Mensch	Markt&Technik	ca. 100 Mark	286er, VGA, 560 KByte RAM	Gut	Gut
Mensch und Gesundheit	Intercomputer	ca. 100 Mark	286er, VGA, Maus, 540 KByte RAM	Gut	Gut
Der elektronische Hausarzt	Rossipaul	ca. 30 Mark	286er	Mangelhaft	Ausreichend
Die elektronischen Bitteren Pillen	Rossipaul	ca. 40 Mark	286er	Mangelhaft	Ausreichend
Die elektronische Hausapotheke	Rossipaul	ca. 35 Mark	286er	Mangelhaft	Ausreichend

Test: Microsoft Money 3.0

KASSENSTURZ

Endlich mal eine Software, die eine der wichtigsten Fragen der Menschheitsgeschichte beantworten kann: »Wo ist nur mein Geld geblieben?«

Gehören Sie auch zu den Leuten, die sich am 20. eines Monats fragen, warum das Konto schon wieder leer ist? Die völlig ohne Finanzplanung durchs Leben gehen und deswegen gar nicht merken, wo sie Geld sparen oder zumindest mehr daraus machen könnten? Es soll Menschen geben, die soviel Geld haben, daß sie das alles gar nicht interessiert. Doch für den Normalverdiener ist es heutzutage wichtiger denn je, seine Moneten im Griff zu haben.



Wahlweise können Sie die Buchungen auch in diese verspielten Formulare eingeben

Finanzverwaltung mit dem Computer war lange Zeit eine trübe Sache. Zwar konnten Sie in Tabellenkalkulationen wie Excel brav alle Einnahmen und Ausgaben auflisten, aber um mit den Daten was anzufangen, mußten Sie schon selbst analysieren, was mit dem Geld passierte. Doch seit gut einem Jahr gibt es »Money« von Microsoft, einen Finanzplaner für den Privatmann, der viele lästige Arbeiten abnimmt und Ihnen hilft, die Pfennige zusammenzuhalten.

Die brandaktuelle Version 3.0 hat noch ein paar wichtige Fähigkeiten dazubekommen: Von der Rentenplanung bis zum Electronic Banking haben die Entwickler ein rundes Paket geschnürt.

Money arbeitet nach dem Prinzip der »doppelten Buchführung«. Nicht erschrecken, das ist wesentlich einfacher, als es klingt. Sie führen in Money über jedes Konto »Buch«, das bedeutet, alle Ein- und Auszahlungen auf ein Konto werden brav aufgeschrieben. Anders als bei einem Kontoauszug wird aber jede Buchung doppelt vermerkt: Was Sie vom Girokonto abheben und ins Sparkonto einzahlen, wird auf der einen Seite als Plus und der anderen als Minus gebucht. Genauso geht's, wenn Sie Geld von einem Automaten abheben: Ihr Konto »Bargeld« erhält dadurch ein Plus.

Der Witz an der Sache ist, daß die Kontenidee auch auf alle anderen Dinge übertragen wird. In »Kategorien« legen Sie alle Verwendungszwecke für Ihr Geld fest. Wenn Sie Geld für einen Fernseher ausgeben, gibt es auf dem fiktiven Konto »Fernseher« ein Plus. Der Vorteil an der Geschichte: Sie sehen Ihren Geldfluß von beiden Seiten. Von der Bankkontoseite aus überblicken Sie, wohin Ihr Geld gegangen ist. Von der Empfängerseite aus (in diesem Fall der Fernseher) können Sie sehen, wieviel Geld Sie in eine Kategorie gesteckt haben. So können Sie sich am Ende des Jahres fragen: »War es wirklich notwendig, für 7.800 Mark Essen zu gehen oder hätte ich durch selber kochen vielleicht doch ein paar Pfennige gespart?«. Dies sind natürlich nur recht plumpe Beispiele – aber erst wenn Sie genau wissen, wo jeden Monat Ihr Netto-Einkommen versickert, können Sie für die Zukunft planen.

Im Praxiseinsatz tragen Sie möglichst täglich in Money alle Geldbewegungen ein, die stattgefunden haben. Insbesondere bei Bankkonten ist es wichtig, diese »unabgestimmt« einzugeben. Klar, Sie haben heute die Überweisung für die Telefonrechnung eingereicht. Aber noch ist das Geld nicht vom Konto – erst wenn der Kontoauszug vorliegt, sollten Sie mit Money klären, daß alle Zahlungen bis zum Enddatum des Auszugs tatsächlich so stattgefunden haben und Ihre Bücher stimmen. Wenn Sie das einige Monate lang durchhalten, können Sie mit den Berichts- und Budget-Funktionen dem Geldfluß auf die Schliche kommen. Nachdem Sie herausgefunden haben, daß Sie durchschnittlich 300 Mark im Monat für CDs ausgeben, aber hier lieber Geld sparen wollen, setzten Sie sich selbst ein Budget-Limit von 250 Mark. Wenn Sie dieses dann überschreiten, erinnert Sie Money höflich daran, daß Sie gerade wieder Ihre eigenen Grenzen sprengen.

Für den schnellen Einstieg sind bei Money fast alle wichtigen Kategorien schon vordefiniert. Allerdings fehlen doch einige wichtige Details wie beispielsweise eine Kategorie »Telefonrechnung« – diese haben

Microsoft Money - [Kontobuch: Bargeld]

Datei Bearbeiten Listen Extras Berichte Btx Fenster Hilfe

Konto: Bargeld Ansicht: Alle (n. Datum)

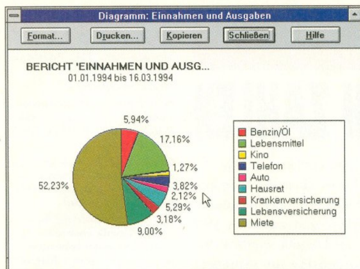
Nr.	Datum	Empfänger / Memo / Kategorie	V	Ausgabe	Einnahme	Saldo
	01.03.1994	H. Schmidt			500,00	512,70
		Bankautomat Frankfurt-Mitte				
		Umbuchung von : Girokonto				
	03.03.1994	Tanglewood Supermarkt		278,00		234,70
		Grosseinkauf				
		Essen : Lebensmittel				
	04.03.1994	Pizza Kappe		43,00		191,70
		Essen : Lebensmittel				
	04.03.1994	Cinema		24,00		167,70
		PC Player - Der Film				
		Freizeit : Kino				
	06.03.1994	Bäckerei Brot & Spiele		3,20		164,50
		Nusshörnchen (lecker!)				
		Essen : Lebensmittel				
	06.03.1994	Esso an der Wasserburger Str.		112,30		
	Memo:	Volltanken				
	Kategorie:	Auto / Benzin/Öl				

Benzin/Öl
Kreditzahlungen
Wartung

Endsaldo: 52,20

Wählen Sie eine Unterkategorie von Auto aus der Liste, oder drücken Sie ESC, um die Liste zu schließen.

Im Kontobuch von Microsoft Money tragen Sie alle Geldbewegungen ein. Money verwaltet automatisch die einzelnen Konten und Kategorien.



Tag der Abrechung – offensichtlich geben Sie recht viel von Ihrem Geld für die Miete aus. Lohnt sich ein Umzug?

Praktisch bei teuren Neuanschaffungen: Welcher Kredit ist billiger? Lieber das Geld bei der Bank A leihen oder das Auto bei der Hausbank des Händlers finanzieren lassen?

Sie aber schnell nachträglich eingefügt. Money verwaltet neben dem Girokonto und Ihrem Geldbeutel auch Kreditkartenkonten, laufende Kredite und viele Formen von Anlagevermögen vom Sparbuch bis zum Aktiendepot. Zur Zukunftsplanung sind mehrere »Finanzassistenten« integriert, die unter anderem für Sie eine Zusatzrente ausrechnen oder Kreditangebote vergleichen. Und wenn Sie ein Anwender von Datex-J (dem ehemaligen BTX) sind, profotieren Sie von dem »Electronic Banking«-Modul, mit dem Sie alle Überweisungen von zu Hause aus bequem erledigen und elektronisch den Abgleich der Money-Konten mit der Bank automatisieren können.

Einige Schwachpunkte gibt es aber auch: Während Money im Electronic Banking relativ stark ist, bietet es kaum Vorteile für den klassischen Schalterbetrieb. Es kann weder Überweisungen noch Schecks bedrucken, so daß ohne Datex-J praktisch gar nichts automatisch läuft. Trotzdem ist Money immer noch ein sehr einfach zu bedienendes Werkzeug zur Verwaltung der Privat-Finanzen, mit dem Sie hoffentlich Ihre gesamten Einnahmen und Ausgaben besser in den Griff bekommen. **(bs)**

MICROSOFT MONEY 3.0

Hersteller:	**Microsoft**
Benötigt:	**386 oder besser, Windows 3.1, 4 MB RAM**
Preis:	**ca. 250 Mark**



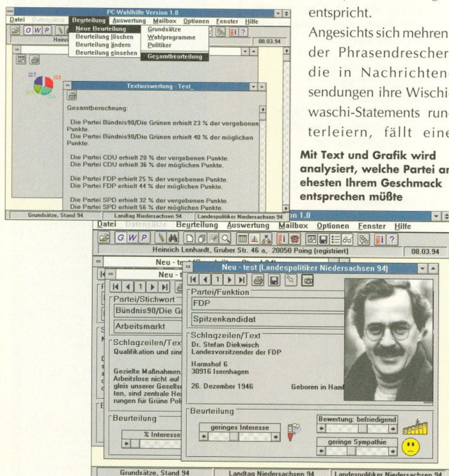
PC-Wahlhilfe

WAHLEN NACH ZAHLEN

Immer mehr Wähler sind »unentschlossen«, welcher Partei sie ihre Stimme geben sollen. Lassen Sie sich vom PC sagen, welche Volksvertreter am ehesten zu Ihren Vorstellungen kompatibel sind.

Daß sich das Wörtchen »Wahl« so gut auf »Qual« reimt, wird von manchem Zeitgenossen nicht mehr als unschuldige Zufälligkeit deutschen Sprachguts empfunden. Doch angesichts des strapaziösen Super-Wahljahrs erstarrt die einheimische Programmier-Szene nicht vor Ehrfurcht. Nachdem sich Ratgeber-Programme auf dem PC selbst in abstruseste Winkel wie Traumdeutung und Scheidungsrecht vorgewagt haben, wird endlich die grassierende Massenunlust der »Politikverdrossenheit« entschieden bekämpft. »Wahlhilfe« analysiert für den Anwender, welche Partei am ehesten seinen persönlichen Vorstellungen entspricht.

Angesichts sich mehrender Phrasendrescher, die in Nachrichtensendungen ihre Wischiwaschi-Statements runterleiern, fällt eine Unterscheidung nicht leicht. Daß es z.B. in der Außenpolitik keine groben Meinungsdifferenzen zwischen SPD und CDU gibt, wurde widerspruchslos im »Spiegel« bestätigt. Nicht zu unterschätzen ist auch der Wirrwarr-Faktor durch sich ständig ändernde Grundsatzmeinungen und konträre Statements innerhalb einer Partei.



Mit Text und Grafik wird analysiert, welche Partei am ehesten Ihrem Geschmack entsprechen müßte

Statements und Erkenntnisse: Wer hätte noch den Namen des FDP-Spitzenkandidaten bei der Niedersachsenwahl gewußt?

Doch wie soll ein ehrwürdiges Shareware-Programm dem mündigen Wähler sagen können, welche Diätenabschöpfer-Clique für ihn das kleinste Übel darstellt? Kern von »Wahlhilfe« ist eine Statement-Datenbank, in der die offiziellen Positionen der wesentlichen Parteien zitiert werden. Zunächst legen Sie auf einer Skala von 1 bis 6 fest, wie wichtig ein Thema (Arbeitsmarkt, Verkehrspolitik, Umweltschutz, etc). für Sie ist. Anschließend geben Sie jedem Einzel-Statement eine weitere Schulnote von 1 bis 6. Hat man sich durch den Info-Berg geackert, darf ausgewertet werden. Das Programm berechnet, welche Partei-Aussagen am besten bei Ihrer Beurteilung abschnitten; die Wichtigkeit der Themen wird berücksichtigt. Unterm Strich kommt so eine konkrete Wahlempfehlung heraus.

Darüberhinaus dürfen Sie den illustren Gestalten der Politbühne persönliche Sympathie-Noten verpassen. Sinn und Zweck des Menüpunkts »Langzeitauswertung« erklärt das Handbuch höchst anschaulich: »Diese Auswertungsart ist besonders für Politikerdaten interessant, da Politiker ständig Meinungen von sich geben, in Skandale verwickelt sind, neue Ämter bekleiden oder zurücktreten, etc.«.

Eine weitere Problematik haben die Autoren erkannt: Die Wankelmütigkeit und Kurzlebigkeit in der deutschen Politik. Deshalb sind die Grundsatz-Dateien in weiser Voraussicht editierbar. Erst wenige Wochen vor den jeweiligen Wahlterminen bietet der Hersteller möglichst aktuelle Datendisketten an, die Sie für 15 Mark das Stück zum Grundprogramm dazukaufen können.

Das Windows-Programm läßt sich flott bedienen und bietet grafische Auswertungs-Delikatessen wie die legendäre Tortengrafik. Als unverbindliches Nachschlagewerk für den interessierten Bürger hat Wahlhilfe einen gewissen Unterhaltungswert. Ob sich radikale Wahlverweigerer damit »retten« lassen, die beim ersten Erspähen eines Politikers im Fernsehen fluchtartig den Kanal wechseln, darf allerdings bezweifelt werden. **(hl)**

WAHLHILFE

Hersteller: TSI, Postfach 1207, 27329 Zeven

Preis: ca. DM 60,-

Hardware-Minimum: 386er mit Festplatte, VGA, Windows 3.1, 4 MByte RAM und Maus.

Praktischer Nutzen: Ansatzweise erkennbar, solange man's nicht übertrieben ernst nimmt.

Originalitätsfaktor: Unfreiwillige Komik verbreiten die austauschbaren Laber-Statements in den Partei-Grundsätzen.

Mögliche Folgeschäden: Sinkende Wahlmoral durch die zu intensive Betrachtung digitalisierter Konterfeis von Spitzenpolitikern.

Das PC-Player-Fazit: Warum nicht gleich »SimParlament«?

PRAXIS-KNOWHOW IM KLARTEXT:

WINDOWS KONKRET

Jetzt am Kiosk!

Das ist WINDOWS KONKRET: ■ Praxisorientiertes PC-Wissen für mehr Produktivität unter Windows – leicht verständlich aufbereitet! WINDOWS KONKRET bringt Ihnen: ■ Wertvolle Hilfen, Vergleichstests, Kurse, Workshops und vor allem jede Menge Tips & Tricks! Von WINDOWS KONKRET profitieren Sie: ■ Mit sofort einsetzbaren PC-Lösungen in klarer Sprache!



WINDOWS KONKRET 5/94

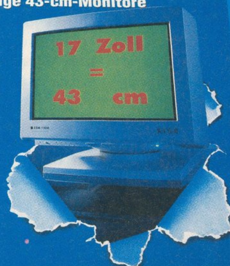
DIE VERSTEHT MAN

DM 6,- öS 48,- · sfr. 6,- · hfl 7,50 · lit 140,-

WINDOWS KONKRET

Endlich bezahlbar!

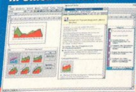
Vergleich: hochwertige 43-cm-Monitore



Konkrete Hilfen – werden Sie fit mit:
Corel Draw 4.0
Microsoft Excel 5.0
Borland Paradox 4.5
Microsoft Winword 6.0

Die günstige Alternative

Integrierte Pakete: Die Vorteile, alles in einem zu haben!



Durchblick gewinnen
Elsa-Gewinnaktion: Drei 43-cm-Monitore plus Grafikkarte

DTP für alle
So einfach geht's mit den neuen DTP-Programmen

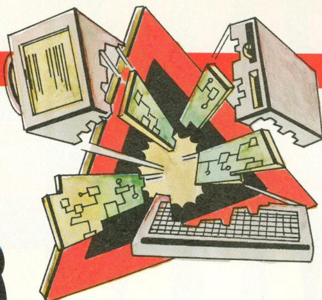
Adressen im Griff
Praxistest: Die neuen Adreßverwaltungen, die alles besser können



WINDOWS KONKRET – DIE VERSTEHT MAN.

Keine Panik: Soundkarten (2)

DAS SCHWEIGEN DER BLASTER



Nicht mal Filmbösewicht Hanibal Lecter kann es ertragen, wenn die Soundkarte keine Töne von sich gibt – oder gar ganz falsche. Hier sind die wichtigsten Tips für die verbreitetsten Soundkarten.

In unserer letzten Ausgabe haben wir Ihnen erklärt, wie so eine Soundkarte eigentlich Töne erzeugt und wie sie vom Computer angesteuert werden will. Dabei haben wir die allgemeinen Probleme, vom richtigen Interrupt bis zum SET BLASTER-Kommando in der AUTOEXEC.BAT abgehandelt. Aber wie so oft steckt auch bei den Soundkarten der Teufel im Detail. Für die häufigsten Probleme geben wir Ihnen die passenden Tips.

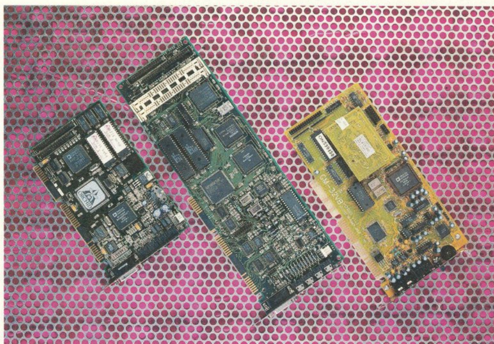
Der Digital-Sound stürzt regelmässig ab

Manche Spielprogramme nutzen die Fähigkeiten der Sound-Blaster bis auf das letzte aus, um wertvolle Rechnerzeit zu sparen. Da werden dem Blaster ungewöhnlich große Datenmengen per DMA zugeschaufelt um ihn dann immer wieder mitten im Abspielen zu unterbrechen. Das ewige Hüh und Hott mag der Blaster noch klaglos mitmachen; so mancher DMA-Controller auf einem Billig-Clone gerät hier aber an die Grenzen seines Verstandes und kann schon mal ausflippen. Der Erfolg: Das ganze Spiel steht auf einmal still. Schlimmstenfalls kann das eines bedeuten: Dieses Spiel ist auf Ihrem PC nicht vollständig kompatibel. Dabei schiebt einer die Schuld dem anderen in die Schuhe. Der Programmierer sagt, er macht nur, was im Handbuch des Blasters steht, der Hardware-Entwickler sagt, sein DMA-Controller leistet genau das, was man von ihm erwartet.
Solange der Programmierer seine Software nicht auf sanfteren Blaster-Umgang umstellt, bleiben Ihnen nur zwei Alternativen: Hauptplatine des PCs austauschen oder auf den Digital-Sound verzichten. Nur in Einzelfällen hilft eine dritte Methode: Wenn der Digi-Sound genau dann abstürzt, sobald auf die Festplatte zugegriffen wird, kann (muß aber nicht) ein neuer Festplatten-Controller das Übel beseitigen. Da auch die Festplatten-Zugriffe per DMA passieren, kann ein Billig-Controller Auswirkungen auf die Soundkarte haben. Andererseits könnte es aber auch weiterhin am PC liegen, der einfach mit zwei DMAs von Festplatte und Soundkarte gleichzeitig nicht zurecht kommt.
Bevor man aber zu diesen radikalen Mitteln greift, sollte man nochmal genau überprüfen, daß wirkliche alle IRQs, DMAs und sonstigen Parameter in der Software und auf der Platine korrekt eingestellt sind (siehe letzte Ausgabe).

Alles summt, der Spieler brummt...

Manche Spieler trauen sich gar nicht mehr, den Ton so richtig aufzudrehen. Brummen, Pfeifen, Surren – aus den Lautsprechern tönt alles mögliche, auch wenn noch kein Spiel geladen wurde. Diese unabsichtliche Geräuschkulisse kommt direkt aus den Innereien des PCs. Die über viele hundert Drähte laufenden Bits und Bytes können die elektrischen Signale in der Soundkarte wesentlich beinflussen; daher die Störungen. Auch die Qualität der Soundkarte ist entscheidend bei der Bekämpfung solcher Störenfriede; moderne, sauber aufgebaute 16-Bit-Karten geben den Signalen von außen möglichst wenig »Angriffsfläche«.
Wenn Ihre Soundkarte bei jedem Festplattenzugriff zwitschert, sollten Sie versuchen, möglichst viel Abstand zwischen diese beiden Komponenten zu bringen. Im Idealfall heißt das: Soundkarte nach rechts außen, Festplatten-Schnittstelle nach links außen, dazwischen möglichst viele andere Steckkarten, welche die Störsignale zumindest teilweise »schlucken«. Wer Pech hat, macht damit aber den Bock zum Gärtner; auf einmal strahlt die jetzt näher liegende Grafikkarte noch schlimmer in die Soundkulisse hinein. Da hilft nur eines: So lange Karten hin- und hertauschen, bis die Geräusche weg oder zumindest erträglich leise sind. Denn neben den Steckkarten kann auch die Hauptplatine eine Quelle von Geräuschen sein; vielleicht genügt schon das Umstecken der Soundkarte in einen anderen Slot, um ihre Klänge zu entstören. In Einzelfällen muß die Hauptplatine des PCs ausgetauscht werden.
Ein ganz anderes Problem ist ein konstantes tiefes Brummen. Wenn Ihnen ein solches Geräusch auf den Magen schlägt, ist entweder der PC oder Ihre HiFi-Anlage nicht korrekt geerdet. Über eine sogenannte »Masseschleife« hören Sie die 50 Hz-Frequenz des Wechselstroms, der aus der Steckdose kommt. Konkret läßt sich dieses Problem nur mit einem Tech-

niker in den Griff kriegen; sie können aber mal alte Hausmittel probieren, wie etwa den Stecker der HiFi-Anlage herumzudrehen und so die beiden Pole in der Steckdose zu tauschen. Prüfen Sie außerdem, ob das Kabel, welches Soundkarte und Anlage miteinander verbindet, an beiden Seiten richtig sitzt und nicht defekt ist.



Es geht nicht ohne sie, es geht nicht mit ihnen... Soundkarten sind für Spiele-Atmosphäre wichtig, aber gleichzeitig auch eine hartnäckige Problemquelle

Wenn das CD-ROM stumm bleibt

Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks hören in Spielen zwei verschiedene Arten von Sound. Zum einen werden bei CD-Spielen oft die Audio-Daten in den PC geladen und dann über eine Sound Blaster-Karte wiedergegeben. In anderen Fällen wird aber die Musik direkt von der CD abgespielt, ganz wie bei einer Audio-CD. Wenn das bei Ihnen einfach nicht klappen will, ist entweder das Kabel zur Soundkarte nicht eingesteckt oder falsch angeschlossen.

Ältere Soundkarten, die kein CD-ROM-Interface haben, besitzen meistens auch keinen CD-Audio-Eingang. Hier müssen Sie das entsprechende Signal von der CD-ROM-Steckkarte in den »Line In«-Eingang legen, der meistens durch eine Kopfhörerbuchse an der Rückseite der Karte gegeben ist. Moderne Soundkarten haben einen »CD-in«-Stecker direkt auf der Platine. Meistens besitzt dieser vier Stifte. Vom CD-Laufwerk aus sollte nun ein Kabel mit einer vierpoligen Buchse aufgesteckt werden. Manche CD-ROMs haben aber nur ein dreipoliges Kabel (zum Beispiel Philips-Modelle), andere Stecker sind zu breit oder zu schmal. Wer sich was traut, kann hier natürlich einfach die Buchse abknipsen und die Kabel direkt am Stecker anlöten. Lötkolben-Besitzer wissen auch die kryptischen Anweisungen zu deuten, die sich im Handbuch bei der Beschreibung der Stecker befinden sollten.

Einen besonderen Spezialfall gibt es mit Laufwerken von Mitsumi, die an eine Sound Blaster-Karte angeschlossen werden sollen. Auf beiden Seiten paßt das Kabel, aber das CD-ROM bleibt auch beim Abspielen einer reinen Audio-CD stumm. Das liegt an unterschiedlicher »Polung« im CD-ROM-Kabel zwischen Mitsumi- und Panasonic-Typen. Um das Problem zu beseitigen, müssen Sie vorsichtig mit einem spitzen Messer aus einer (nicht beiden!) Buchsen die Drähte ziehen und diese dann vertauscht wieder einstecken. Sie müssen den ersten und den zweiten Draht miteinander tauschen, dann den dritten und den vierten. Jetzt kann problemlos geblastet werden!

Sind alle möglichen Hardware-Probleme beseitigt, kann es auch an der Software liegen: Manche Soundkarten setzen beim Einschalten das CD-ROM auf »leise«. Sie müssen dann erst mit einer Mixer-Software entweder unter DOS oder unter Windows die Lautstärke des CD-ROM-Eingangs erhöhen. Dazu sollten Sie allerdings das Handbuch Ihrer Soundkarte konsultieren.

Es treibt Sie zur Verzweiflung...

Was ist das wichtigste Zubehör für Ihre Soundkarte? Weder Aktivboxen, noch Mikrofon – ein Modem. Wenn Sie eine Karte verwenden, die nur per Software-Treiber kompatibel zu Standards wie General Midi oder Sound Blaster ist, kommen Sie ohne ein Modem nur schwer an die neuesten Treiber heran. Da heutzutage jeder Tag im Kampf um den Kunden zählt, kommt so manche Soundkarte mit nicht ausgereiften Treibern auf den Markt. Man kann ja die Treiber nachträglich verbessern und so endlich erfüllen, was auf der Packung steht. Treiber-Updates sind per Diskette nur schwer zu kriegen; viele Mailboxen haben aber eine Ecke, in der man aktuelle Treiber findet. Außerdem betreiben die größten Soundkarten-Hersteller eigene Mailboxen, die immer die allerneueste Software auf Abruf bereit liegen haben.

Wenn Sie selbst kein Modem haben, sollten Sie zumindest alle paar Monate mal bei Ihrem Hersteller telefonisch anfragen, ob es eine neue Treiberdiskette gibt und wie Sie günstig an diese herankommen.

Aber auch andere Probleme lassen sich oft per Software-Patch lösen. Die Sound Blaster 16-Karten haben beispielsweise einen Bug im Midi-Interface, der auf einigen Rechnern bei einigen Spielen zum sang- und klanglosen Absturz führt. Ein kleines Programm von Creative Labs, welches vorher gestartet werden sollte, behebt das Problem.

Aktenzeichen XY ungelöst

Einige wirklich verwirrende Soundkarten-Katastrophen haben auch Experten lange Zeit grübeln lassen. So bleiben manche Midi-Karten (zum Beispiel Wave Blaster) auf einigen PCs einfach stumm. Des Rätsels Lösung ist der Joystick. Diverse Serien von Gravis Joysticks und Joypads sind am

Stecker falsch beschaltet; das fällt aber nur dadurch auf, daß im Midi-Port von Sound Blaster 16 und Co. ein Kurzschluß erzeugt wird. Das ist zwar nicht gefährlich, sorgt aber dafür, daß keine Midi-Note den Wave Blaster erreicht.

Andere Spiele, darunter beispielsweise »Comanche«, wollen einfach mit keiner Midi-Karte funktionieren. Der Grund ist, daß Comanche eine ganz bestimmte Eigenart der Original-Roland-Karten ausnutzt, den sogenannten »Smart«-Modus. Leider ist dieser auf keiner der Karten vorhanden, die den Roland MPU-401-Port nachgebaut haben. Folglich sitzt man hier mit Comanche auf dem Trockenen.

Manche Spielprogramme nutzen schon die 16-Bit-Modi moderner Soundkarten aus. Dazu zählt beispielsweise »Rebel Assault«. Hier muß man dann auch die Interrupts und DMAs für den 16-Bit-Modus einstellen – wer wieder die Sound Blaster-Emulationswerte nimmt, hört nichts. Besonders betroffene Karten sind hier die Pro Audio Spectrum-Serie und der Sound Blaster 16.

Eines soll aber nicht verschwiegen werden: Es gibt Soundkarten, die nur per Software so tun, als ob sie ein Sound Blaster oder eine General Midi-Karte wären. Und obwohl das in fast allen Fällen funktioniert, gibt es immer wieder Ausreißer-Spiele, die einfach nicht mit einer Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum oder anderen Soundkarte zum Laufen zu kriegen sind. Da mag man fluchen, den Hersteller beschimpfen oder über den Programmierer herfallen: Solange sich nicht alle Hersteller von Soundkarten und alle Programmierer von Spielen auf einen einzigen Standard geeinigt haben, wird es immer solche Probleme geben. **(bs)**



Ruf doch mal an...

Wo kriegen ich nur den neuen Soundkarten-Treiber her? Besitzer eines Modems haben es da recht einfach: Sie können sich entweder in Compuserve an die Hersteller wenden oder eine lokale Mailbox anrufen, auf der die neueste Treibersoftware zu finden ist. Für die fünf wichtigsten Hersteller hier die passenden Angaben (ohne Gewähr, Stand März 1994):

■ **Advanced Gravis**
Compuserve: GO PCVENB
Mailbox: 001-604-431-5927 (USA!)

■ **Aztech Systems (Sound Galaxy)**
Mailbox: 0421-1691782

■ **Creative Labs**
Compuserve: GO BLASTER
Mailbox: 02131-919820

■ **Media Vision**
Compuserve: GO MULTIVEN
Mailbox: 089-61381-394 (oder -396)

■ **Orchid Technology**
Compuserve: GO MULTIBVEN
Mailbox: 02132-80075

DOS INTERNATIONAL – das moderne Computer-Magazin:

Alles für Ihren erfolgreichen PC-ARBEITSTAG

Unabhängig davon, ob Sie zu Hause oder im Büro arbeiten: Im Prinzip brauchen Sie doch nicht mehr als einen PC mit der notwendigen Peripherie - und die neue DOS INTERNATIONAL, das moderne Computer-Magazin! Das genügt vollkommen, damit der (PC-)Arbeitstag so professionell aufhört, wie Sie ihn begonnen haben. Denn in der neuen DOS INTERNATIONAL steckt erstklassiges, auf Ihre praktischen Bedürfnisse zugeschnittenes PC-Wissen - kompetent aufbereitet von einer erfahrenen Redaktion. Und da die neue DOS INTERNATIONAL Ihnen das alles in der optimalen Themen-Mischung bietet, brauchen Sie sich eigentlich nicht mehr mit dem Lesen anderer Publikationen belasten. Was die Entscheidung für die neue DOS INTERNATIONAL zusätzlich ein Stückchen leichter macht...



DMV Verlag für Computerzeitschriften und Software

Jetzt überall im Zeitschriftenhandel!

DOS INTERNATIONAL: Darauf können Sie sich verlassen!

STAR KILLER

FOLGE 57 »HEXUPLE SPEED«

DURCH WUNDERSAME UMSTÄNDE HAT DAS WISSENSCHAFTLICHE GENIE DR. BOBO EINE TRILLION CREDITS GEWONNEN. STARKILLER UND TRANTOR VERSUCHEN VERZWEIFELT, ZU IHM VORZUDRINGEN, UM EINEN ERKLECKLICHEN ANTEIL ZU SCHNORREN.

BILDER: ROLF BOYKE
STORY: HEINRICH LENHARDT UND BORIS SCHNEIDER

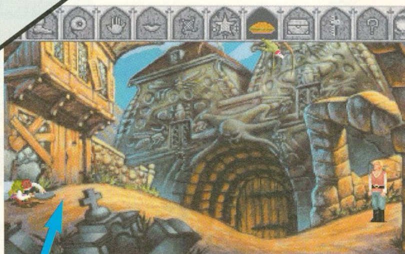
WÄHREND STARKILLER UND TRANTOR WEITERHIN VERSUCHEN IN DEN...
...PALAZZO BOBO VORZUDRINGEN...
HIER GEHTS RUNTER!
SEWER SYSTEMS V.7
...ÜBERLEGT DR. BOBO, WIE ER SEINE TRILLION CREDITS AM BESTEN INVESTIEREN KANN.
DIE HERREN ERFINDER SIND DA
ICH LASSE BITTEN
INVESTIEREN SIE IHRE TRILLION CREDITS IN MEINE REVOLUTIONÄRE DUFTBLASTER©-KARTE FÜR PCS UND IHR VERMÖGEN WIRD SICH POTENZIEREN!
HMM... KLINGT DURCHAUS ERREGEND. WELCHE FUNKTION ERFÜLLT DIESES GERÄT?
DER DUFTBLASTER© VERWÖHNT DIE NASE DES PC-ANWENDERS! ZU DEM DUFTBLASTER©-KOMPATIBLEN COMPUTERSPIEL BENEBELT ER DIE SINNE MIT DEM PASSENDEN GERUCH!
DAS RIECHT EIN WENIG SEHR... HUST! ...KRÄFTIG!
HUST!
WÖLK
DER NÄCHSTE BITTE!
VIELLEICHT HÄTTE ICH BEI DER ERSTEN VORFÜHRUNG DOCH NICHT SIM FARM NEHMEN SOLLEN!
INZWISCHEN...
GRUNZ!
...UND WIR HÄTTEN DOCH BEI DER DRAGONSPHERE LINKS ABBIEGEN SOLLEN!
Gnome Gnilche Gnixe
ZURÜCK ZU DR. BOBO...
EINE SCHLAPPE TRILLION CREDITS - UND SCHON KANN MEIN PLAPPERMATOR-ROBOTER IN SERIE GEHEN!
SCHÖNES WETTER HEUTE! WIEVIEL MEGABYTE HAT IHRER? GESTERN DAS FRANKFURT-SPIEL GESEHEN?
ABER WARUM SAGT ER DENN NICHTS?
WEIL DAS SPEECH-PACK NOCH FEHLT, DAS WIR ZWECKS PROFIT-MAXIMIERUNG SEPARAT VERKAUFEN WERDEN!
...DABEI HABE ICH NOCH GAR NICHTS VON DEN MISSIONS-DISKETTEN ERZÄHLT.
DER NÄCHSTE BITTE!
INZWISCHEN...
SCHNORCH!
KLAPPE!
DAS KOMMEN DAVON, WENN DRÜCKEN ROTES KNOPF!
TRRR
WIEDER ZURÜCK ZU DR. BOBO...
EIN CD-ROM MIT HEXUPLE SPEED? WIE SCHNELL IST DAS EIGENTLICH?
SCHNELLER ALS DAS LICHT! DIE DATEN KOMMEN FRÜHER IM PC AN, ALS SIE GELESEN WERDEN!
SURR!
ENDLICH MAL EINE PRAKTISCHE ERFINDUNG!
WIR SIND IM GESCHÄFT!
SURR! SURR! SURR
POF
DAS WAR NUR DIE BETA-VERSION.
INZWISCHEN... DA GEHTS LANG! NUR GUT, DASS WIR DIESE SCHÖNE FACHZEITSCHRIFT MIT DER KOMPLETTLÖSUNG ZU DOC BOBOS CASTLE ERSTANDEN HABEN!
SECRET ROOM
SECRET STAIR
SECRET LEVEL
SECRET MIRROR
SECRET WALL
...ZIE-HEN... AN...LU-KE...
LÖSUNG DOC BOBOS CASTLE
ENDLICH: STARKILLER AUF CD
BLUBB*
*=LUFT SEIN REIN!
SAPPERLOT, MEINE HERREN! WIE KOMMEN SIE IN DEN POOL?
WAS VERSCHAFFT MIR DAS AUSSERORDENTLICHE VERGNÜGEN IHRES BESUCHS?
SEIN DOC BOBO!
HÜSTEL
!
SEIN... SEIN...
SCHLUCK!
WIR HABEN SCHON MIT IHNEN GERECHNET!!
KLICK

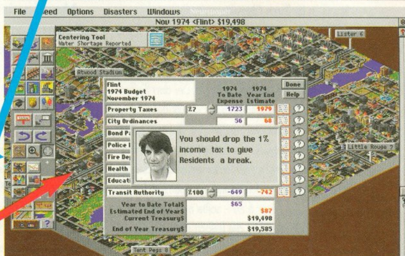
FORTSETZUNG FOLGT

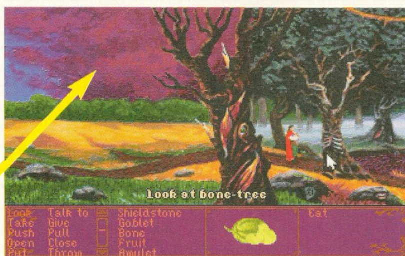
PC PLAYER

TIPS & TRICKS ab Seite

- Quest for Glory 4 118
- Sim City 2000 122
- Critical Path 124
- Righteous Fire 126
- Dragonsphere 125
- Holiday Lemmings 1993 130
- Pinball Fantasies 130
- Sim Farm 130
- Stronghold 130
- Alone in the Dark 2 131
- Sink or Swim 131
- Technik-Treff 132







Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Künstler ohne Malprogramm dürfen sauber gezeichnete Werke natürlich auch auf Papier einsenden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

LÖSUNG DES MONATS

QUEST FOR GLORY 4

Ehre, wem Ehre gebührt: Der gruselige Ausflug nach Mordavia kostet SIe mit dieser Lösung nur noch ein müdes Lächeln.

»Shadows of Darkness« nennt sich der vierte Teil von Sierras »Quest for Glory«-Reihe. Die Mischung aus Rollenspiel und Abenteuer wird Ihnen ab sofort keine Kopfzerbrechen mehr bereiten: Coco Vigier aus Baden-Baden kämpfte sich durch dieses Epos und kassiert 500 Mark für seine Komplettlösung.

Allgemeine Tips

Bei der Charaktererschaffung sollte man seine Punkte zum Erwerb einer neuen Fähigkeit verwenden. Magiekenntnisse sind an vielen Stellen eine große Hilfe. Für den Magier ist die Fähigkeit »Schleichen« (»Stealth«) zum Umgehen vermeidbarer Kämpfe nützlich, jedoch nicht unbedingt notwendig.

Schlaf ist für Ihren Charakter erforderlich, da er so wichtige Hinweise erhält und sich regeneriert. Der beste Schlafplatz ist sicherlich der Garten, der unter dem Einfluß der Zauberin Erana steht, und sich im östlichen Teil des Waldes befindet. Der dort fließende Bach hat mit seinem Wasser die Wirkung eines Gegengiftes, und die Früchte des Baumes geben Astralenergie zurück. Hier erholt sich der Charakter vollständig und erhält in der ersten Zeit mehrere Traumbotschaften. Heiltränke kann man sich bei Dr. Cranium oder ab und zu – sollte man verletzt sein – bei Katrina abholen, die jedoch nicht jede Nacht unterwegs ist.

1. Tag

Nach dem etwas seltsamen Ende des 3. Teil mit einem leichten Kater in einem düsteren Gewölbe erwacht, untersucht man die drei Skelette und beschlagnahmt eine der Fackeln, die nahe dem Altar mit dem Bottich zu entdecken sind. Ein Zusammenspiel mit dem gefundenen Dolch und dem Feuerstein ergibt, auf die Fackel angewendet, eine Lichtquelle. Dermaßen erleuchtet ist es ein Leichtes, den hinteren Ausgang zu öffnen und sich in den nächsten Raum zu begeben. Dort findet man, je nach Typ, ein wenig Geld und ein Segeltuch, Schwert und Schild oder Höhlenmalerei. Kämpfernaturen haben auf dem Weg zum unteren Ausgang ein Duell zu absolvieren.

Den Abgrund kann man auf unterschiedliche Arten überqueren: Den Magier läßt man mittels des Segeltuches und des Levitate-Spruch schweben, den anderen bleibt nur das Hangeln über das Seil bzw. ein Seiltanz übrig. Der Ausgang der Höhle ist hinten rechts. Dort begegnen Sie zum ersten Mal Katrina. Ist sie verschwunden, reißt man sich das Symbol am Bogen unter den Nagel – ein Utensil, daß der Schlüssel zu so manchem Rätsel sein wird.

Im nächsten Bild wartet eine kleine Rutschpartie, und das klägliche Bonsaibäumchen befreien Sie mit ein bis zwei Force Bolb auf den Steinhaufen und einem Fetch Spell. Alternativ kann man mit den Steinen aus dem Wald werfen. Jetzt nach Westen, Norden, Westen gehen, wo man sich beim Skelett ein paar Knochen ausborgt. Von hier aus wieder nach Nord-Osten, wo Sie am Baum Blumen pflücken, welche die Rusalka im See (Westen) erhält. Dies ist der Beginn einer wunderbaren Freundschaft, insofern man kein Bad mit ihr nimmt (ein Kuß kann tödlich enden).

Nach dem Gespräch mit ihr ist es Zeit, dem Torwächter im Nordwesten einen Besuch abzustatten und mit ihm zu reden. Anschließend bricht man ins Dorf auf, wo Sie die Chance nutzen, sich vom »Burgomeister« belehren zu lassen. Der dortige Laden ist neben dem Stammtisch (Kneipe) die Gerüchteküche der Stadt. Hier deckt man sich mit Knoblauch, Candy, einer Kuchenplatte, einem Besen, einer Tragetasche und Wegzehrung ein, und erfährt so dies und jenes wissenswerte. Nach ein paar Plaudereien mit der Dame stellt sich die Verbindung zwischen ihr und einem ausgerissenen Mann heraus, dem Torwächter Boris. Es ist eine Ihrer Nebenaufgaben, die Beiden durch unzählige Gespräche wieder zusammenzubringen.

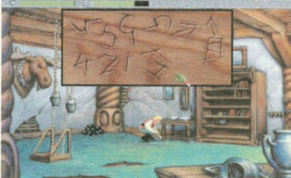
In der Kneipe nebenan wird ein Zimmer gemietet, daß man jedoch nur selten nutzt. Der Herr des Hauses ist ein hervorragender Gesprächspartner, seine Gattin läßt sich erst viel später zu einem Plausch herab. Von den gutgelaunten Herren am Kamin erfährt man die Meinung der Einheimischen gegenüber Fremden und den Burgbewohnern. Anhand der unauffälligen Anwesenheit von Knoblauch in diesen Gefilden dürfte langsam klar werden, daß es hier Vampire gibt – wie die totgeglaubte Tochter des Wirts.

Vor der Gilde treffen Sie auf Igor, der ebenfalls nicht gerade in Redeschwälle ausbricht. Die Gilde betritt man mit Hilfe eines Schlüssels, den Sie vom Burgomeister ergattern. Die Gilde ist Trainingsraum, Bibliothek und Vorraum zur Diebesgilde, die durch eine Geheimtür über dem Bücherregal zu erreichen ist. Der Haken an der Decke dient in Verbindung mit dem Wurfhaken als Kletterübung. Krieger und Paladine nehmen das Schwert aus dem Kasten. Auf dem Boden finden Nicht-Magier einen Kletterhaken. Mit ihm lassen sich die Steine beim Bonsai am Sumpf lösen, falls man den Force Bolt-Spruch nicht beherrscht.

Die Bücher im Regal enthalten wertvolle Tips. Das Gildebuch erzählt von der Geschichte der Brüderschaft der Dark Ones und Sie tragen hier Ihren Namen ein. Ist dies getan, macht man noch ein paar Übungen an dem Prototypen einer Fitness-Maschine. Die Diebesgilde ist momentan unwichtig.

Wieder im Freien zurück wendet man das Dark Ones-Symbol auf die Klostertür an, und betritt unbeschadet die heiligen Hallen. Der Falken über der Eingangstür ist ein vertrockneter Domovoi, doch dazu später. Über dem Kamin hat sich eine gefräßige Kreatur festgesaugt. Für Hector gilt der Satz »Friß oder stirb«. Seine Hauptmahlzeit sind Helden und Knoblauch – ich empfehle letzteres. Blutdürstige mögen das arme Tierchen mit Magie oder Dolchen angreifen und somit eine weitere Art ausrotten. Die Symbole über der Eingangstür deuten auf die Reihenfolge hin, in der am Ende des Spiels die Rituale gesprochen werden müssen.

Sobald Hector beseitigt ist, öffnen Sie mit der linken Kaminstange eine Geheimtür. Beim Sekretär wird die Falle aus sicherer Entfernung umgangen. Die Aufzeichnungen im Sekretär geben Hinweise auf die Rituale. Trinken Sie aus dem großen Faß – es folgt eine Zwischensequenz. Die Zeichen an der hinteren Wand sind die Lösung für zwei spätere Rätsel: »Avooll«. In der Nische neben der Statue befindet sich eine Käferskulptur, die man mit der Einkaufstasche gefahrlos an sich nehmen kann. Somit wäre hier alles getan.

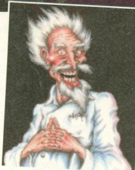


Nachdem Sie das Kloster verlassen haben, treffen Sie im rechten Bild Nikolai, der seit Jahren seine Frau sucht. Nach einem aufschlußreichen Gespräch betätigen Sie die Türglocke

und betreten das Haus, indem die Töne nachgespielt werden. Im Flur öffnet man zunächst die rechte Tür; jetzt können Sie die Falle bedienen. Die Antworten sind: yes bei alive, bounce, (fast), Antwerp. Im Zweifelsfall improvisieren. Zur Not hilft der Computer weiter, wobei jedoch die Punkte für die Lösung des Rätsels entfallen.
Es stellt sich heraus, daß Sie ein Adrobadosandwich benötigen. Hat man ein solches geopfert, besitzt man wenig später einen Antwerp. Nun betätigen Sie die Falle erneut. Diesmal ist ein sechsfüßiges Wesen zu finden, welches keine Helden frißt, aber Knoblauch. Ist auch dieses Problem gelöst, geht es weiter hinter der linken Tür. Leuten mit schwachen Nerven hilft der Computer weiter. Sobald man den Schlüssel besitzt, setzt man bei der hinteren Tür ein Schlüsselloch zusammen. Nun ist es Zeit für ein Gespräch mit Dr. Cranium. Aus der dem Spiel beiliegenden Anleitung suchen Sie die Zutaten für seine Tränke heraus (nichts geht über einen schönen Kopierschutz) und erhalten Tränke und Flakons.
Vor dem Haus redet man erneut mit Nikolai; anschließend wird das Dorf verlassen. Im Baumstamm am Tor ist ein wenig Geld versteckt. Jetzt stattet man Leshy im östlichen Teil des Waldes einen Besuch ab und nennt ihn beim Namen, den man in einem Buch in der Gilde gelesen hat. Er bittet darum, das Bonsaibäumchen zu retten (bereits geschehen) und einzupflanzen. Dafür eignet sich der Garten unterhalb bzw. südlich von Leshys Standort. Ist dies getan, fragt der Waldgeist nach dem Namen der Wassernixe Rusalka. Für die richtige Antwort erhalten Sie einen Spruch, mit dem man zur Hütte der Baba Yaga im Südosten vordringen kann.
Zunächst laufen Sie jedoch zum Zigeunerlager im Nordosten, um dort ein paar Dinge in Gang zu bringen. Jetzt ist die Gelegenheit günstig, die alte Erzfeindin Baba zu besuchen. Die Büsche weichen zurück, sobald der Spruch eingesetzt wird. Der Totenkopf ist ungemein redselig, weigert sich allerdings standhaft, einen durchzulassen, solange man nicht etwas findet, was sein Aussehen verbessert.
Da man hier nicht weiterkommt, entdeckt man im Süden des Waldes ein buschartiges Wesen, an dem Sie die Wurf- bzw. Magiefähigkeiten verbessern sollten, indem es mit am Boden liegenden Steinen oder einem Force Bolt bombardiert wird. Dabei verliert es einen Zweig mit Beeren, der später von Nutzen ist. Um die Tentakel des Wesens zu umgehen, empfiehlt sich der Fetch Spell. Drei Beeren werden nun auf die Kuchenplatte gelegt und bei Leshy steht ein weiteres Rätsel an – das der Baba Yaga.
Bis zur Abenddämmerung stehen nun verschiedene Wege offen. Krieger, Paladin und Magier können sich in dieser Zeit ausruhen, die Rusalka besuchen oder die Beziehung Olga-Boris vertiefen, was mit viel Hin- und Hergerenne zwischen Burgtor und Krämerladen verbunden ist.



Der Dieb begibt sich hingegen in die Diebesgilde. Der Haken rechts des Regales in der Abenteurergilde öffnet die Geheimtür. In der Diebesgilde angekommen nimmt man die Karte und bekommt mit ihr die Tür auf. Jetzt werfen Sie einen Blick auf das Podest mit dem Safe. Sie lesen sich durch die Bücher im Regal. Hinter einem der Bodengitter verbirgt sich ein Knauf, der zu dem Safe passt. Das Wort »Filch« öffnet ihn, wobei einige fehlende Buchstaben auf dem Safe nur durch Striche angegeben sind. Im Safe liegt ein Dietrich, mit dem die Schublade im Tisch und die Safes hinter den Bilderrahmen öffnen lassen. Im Gildenbuch im Schreibtisch findet sich ein Hinweis auf eine Kombination, wobei nur die Anfangsbuchstaben wichtig sind: BBY/GGG/RGR. Die Buchstaben stehen für die Farben Blau, Grün, Rot und Gelb (Yellow). Diese Kombination wenden Sie bei dem Täfelchen hinter dem Faß an, woraufhin die zweite Geheimtür aufgeht. Heraus kommt ein Gildemeister. Er bekommt Hilfe angeboten und erhält die Käferskulptur aus dem Kloster. Der Dieb ist jetzt genügend ausgerüstet.
Bei Einbruch der Nacht begegnet man, wenn man vom Dorftor aus dreimal nach Süden geht und einmal nach Osten, dem Geist von Nikolais Frau. Sie bittet unseren Helden, ihr den Weg zur Stadt zu zeigen. Also geht man bis zum Stadttor und dann wieder – weil sie nicht folgt – zurück. Der Held sagt ihr, daß Sie nur ein Geist sei. Trifft man sie wieder (kurz aus dem Bild heraus und wieder hinein), weiß sie schon ihren Namen und will unbedingt Nikolai Lebewohl sagen. Das wird die erste Aufgabe am nächsten Tag sein – zunächst muß man zum Sumpfufer im Südwesten des Waldes.
Die Irrlichter sind die Seelen toter Kinder und somit mit Candy anzulocken und in einem Einmachglas einzufangen. Die Irrlichter werden nun zu dem Totem gebracht (wo der Bonsai stand). Auf dem Totem werden Zeichen sichtbar. Durch ein Symbol, mit dem schon die Klostertür geöffnet wurde, wählt man den Namen Avooll, und das zweite Ritual befindet sich in Ihren Händen. Sie lassen die Irrlichter wieder am Sumpf frei, füllen jedoch vorher zwei Behälter mit »Goo«. Eine Ladung davon schüttet man auf die Kuchenplatte mit den Beeren. Im Garten von Erana, wo der Bonsai nun steht, findet man in einer der Lampen etwas Geld. An eine Frucht kommen Sie mit dem Fetch Spell. Der Magier begegnet jedoch vor dem Garten zunächst dem Feen-Volk. Im Schlaf erscheint der erste Traum.



2. Tag

Am Morgen füllt man Wasser aus dem Bach in eine Flasche und macht sich auf, um Nikolai über den Tod seiner Frau aufzuklären. Auf dem Weg dahin nimmt man vor dem Tor noch einen Maiskolben aus dem Strohbündel. Kaum hat man Nikolai von seiner Frau erzählt, geht er sie suchen – und ward nie wieder gesehen (Diebe können also ohne Gefahr in sein Haus einbrechen). Von Dr. Cranium erhalten Sie einen Zauberspruch, mit dem gefahrlos der Sumpf überquert werden kann.
Nach einiger Zeit trifft man auf ein bewachtes Grab. Für Nichtkrieger ist Magie ein absolutes Muß; das Grab selbst wird mit dem Dark Ones-Symbol geöffnet. Hinweise für die Lösung findet man im Kloster. Richtung Osten bekommen Sie wieder festen Boden unter die Füße. Bis zum Einbruch der Nacht gilt es, noch ein wenig an den Charakter-Fähigkeiten zu arbeiten. Der Krieger geht auf Streifzüge und erprobt an allem, das vier Beine hat oder fliegt, seine Kraft. Die Endpunktzahl hängt auch davon ab, wieviel verschiedene Kreaturen er besiegt. Ein paar Stunden am Fitneßgerät in der Gilde sind ratsam und Gespräche mit den Einheimischen fördern die Freundschaft.
In der Nacht begegnet man Nikolai an der Stelle wieder, an der man zuvor schon den Geist getroffen hat. Geister brauchen keine Kopfbedeckungen, daher bittet man um den Hut. Der Dieb kann sich nun getrost Nikolais Haus im Dorf ansehen. Das Fenster bietet eine ideale Einstiegsmöglichkeit, die Tür ist umständlicher. Man kommt gegebenenfalls eine Nacht später wieder. Krieger und Magier nehmen sich den Wraith südlich vom Friedhof vor.
In der Nacht können Sie noch Baba Yaga besuchen – der Schädel läßt Sie vorbei, sobald er Nikolais

Hut erhalten hat. In den Mörser wirft man die Knochen, die am Sumpf herumlagen, und zerstampft diese. Das Ergebnis kommt in eine Flasche und dann auf die Kuchenplatte. Nun locken Sie die Huhn-Hütte mit dem Maiskolben und treten ein. Sobald man zu Wort kommt, erzählt man von dem Gnom, über den der Wirt gesprochen hat, und redet mit der »Dame«. Wenn alles gut geht, landet der Held wieder vor der Tür. Hier zeigen Sie dem Schädel die Kuchenplatte und geben sie anschließend dem ersten Totenkopf auf der linken Seite, der dem Kunstwerk die richtige Temperatur verpaßt.

Der Kuchen wird Baba Yaga ausgehändigt, wofür man sich drei Dinge wünschen darf. Die Reihenfolge ist egal; zwei weitere bekommt man durch Goo- oder Knoblauchgaben an die Hausherrin. Nach getaner Arbeit schlafen Sie wieder im Garten.

3. Tag

Am Morgen geht es zunächst zu Dr. Cranium, dem ein Gebräu eingefallen ist, wofür er jedoch eine Formel aus dem Handbuch braucht. Zurück im Wald lösen Sie ein weiteres Rätsel Leshys: Elderly Bush. Bis zur Nacht wird trainiert, dann trifft man Katrina am Dorftor und stellt ihr drei Fragen.

Im Dorf begegnet dem Helden ein Geist, der auf neue Aufgaben hinweist.

4. Tag

Dr. Cranium hat seine Rehydrationslösung fertig und ist bereit, sie gegen eine Flasche zu tauschen. Ist dies getan, geht man ins Kloster und bewässert den Domovoi mit der Lösung. Die Ratschläge von ihm sind überholt, doch er wird später noch nützlich sein. Am Abend taucht ein Narr in der Kneipe auf, der offensichtlich seinen Beruf verfehlt hat. Später besuchen Sie ihn in seinem Zimmer am Ende des Ganges – was für ein Witzbold! Im Zimmer nimmt man das Gummihuhn als Entschädigung und unterhält sich mit dem Gnom. Beim nächsten Besuch kurz darauf erlangt der Wicht durch den Lolly seinen Humor wieder und erzählt zum Abschluß den dümmsten Witz der Welt, der am Ende des Spiels lebensnotwendig ist. Gehen Sie nach Mitternacht erneut in die Gaststube, trifft man den Domvoi wieder. Auf dessen Ratschlag öffnen Sie den Schrank und finden Tanyas Puppe darin. Anschließend klettert man aus dem Fenster in seinem Zimmer wieder ins Freie (Magier: Levitate) und schläft im Garten.

5. Tag

Im Dorf ist Igor verschwunden – das Gerücht kursiert, daß ein Zigeunerwerwolf ihn zerfleischt habe. Die Bürgerwehr ist ausgezogen und hat einen Zigeuner gefangen, dessen Tod nun verlangt wird. Worte sind hier sinnlos. Nach einem kurzen Gespräch im Haus des Burgomeisters bieten Sie Hilfe an. Man wird gebeten, nach Igor zu suchen und ihn bis Sonnenaufgang zu finden.

Die Spur führt zum Friedhof, wo unter einem umgefallenen Grabstein seltsame Geräusche zu hören sind. Den Grabstein richten Sie mit den Muskeln oder einem Öffnungsspruch auf und heraus kommt der Unschuldsbeweis für den Zigeuner. Im Dorf lassen die Bewohner den Zigeuner frei; Igor übergibt den Gruftschlüssel. In der Nacht sollte vor allem der Paladin versuchen, den Wraith südlich vom Friedhof zu besiegen und das Schwert zu nehmen, welches am nächsten Tag der Burgomeister erhält.

6. Tag

Ein Tag, der zum Trainieren wie geschaffen ist. Es gibt keine neuen Ereignisse. Erst am Abend wird es etwas lebendiger: Der Zigeuner bedankt sich und lädt in sein Lager ein. Von der alten Zigeunerin lernt man einen Spruch und für ein Goldstück liest sie aus den Karten. Hat man davor Piotyr getroffen, erzählt sie auch, wie man die Rusalka erlösen kann. Mit Hilfe des Zauberspruchs läßt sich der Wraith südlich des Friedhofs besiegen.

7. Tag

An diesem Tag besucht man zuerst die Rusalka am Teich und spricht über die Erlösung. Dabei erhalten Sie ein Haar, das Sie um den Handbesen wickeln. Davor jedoch geht man zum Friedhof und betrachtet die beiden Gräber am rechten unteren Bildrand, so daß man der Rusalka die Namen mitteilen kann. Jetzt besuchen Sie den Zigeuner und lassen sich erneut im Tausch gegen ein Geldstück die Karten legen. In der Nacht wartet Katrina am Dorftor. Nach dem Plausch begeben Sie sich zum Friedhof. Hier berühren Sie mit dem Haarbesen das Grab der Rusalka, um den Fluch zu brechen. Kampferfahrene haben mit dem dabei erscheinenden Wraith keine Probleme.

Es geht zurück zum Teich, wo eine kleine Veränderung stattgefunden hat. Liebe macht bekanntlich blind, also gibt man der Rusalka einen Abschiedskuß. Der Paladin erhält das Schild der Ehre. Im Dorf hat Piotyr einen Auftrag für Sie. In der Kneipe setzt man sich auf den Stuhl und kann zum ersten Mal mit der Wirtin reden. Die Nacht durchschlummert der Held wie üblich im Garten.

8. Tag

Am Morgen erzählt die Wirtin von ihrer Tochter Tanya, die seit geraumer Zeit verschwunden ist. Man verspricht, ihr zu helfen und trainiert bis in die Nacht hinein. Dann laufen Sie zum Schloßtor, wo Katrina wartet. Nach der Unterhaltung wissen die Zigeuner mehr über Erana und ihren Zauberstab.

Jetzt ist man für das Schloß gewappnet. Zunächst schließen Sie auf dem Friedhof die Tür zur Gruft der Borgov auf. Unten angekommen betrachtet man das Bodenrelief und buchstabiert den Namen »Borgov« in Farben (blau, orange, rot, grün, orange und violett). Der Lohn ist ein Schlüssel, der die Sargtür ganz rechts öffnet und den Geheimgang zum Schloß freigibt. Dort angekommen geht man durch die obere Tür. Sie gelangen zu einer Treppe. Durch die Tür hört man Geräusche, ölt diese und lauscht an ihr. In der großen Halle unterhält sich Ad Avia mit Katrina. Sobald man ein zweites Mal an der Tür horcht, tritt man automatisch in die leere Halle.

Von hier aus geht man nun zweimal nach oben und kommt so in ein Zimmer, in dem sich ein Safe befindet, der allerdings nur für den Dieb von Interesse ist. Jetzt nach rechts, hoch, links, links, links und wieder hoch. Hier bekommt Tanya die Puppe. Man unterhält sich mit ihr und erzählt von Eranas Zauberstab. Toby ist bereit, sein Leben für das Mädchen zu geben. Man nimmt den Stab an sich und übernachtet in der Kneipe.

9. Tag

Am Morgen gehen Sie zunächst einmal zu den Zigeunern; zwar ist das Mädchen wieder bei den Eltern, doch Erana ist immer noch nicht gefangen und Ad Avis ebenfalls putzmunter. Es bleibt einem nichts weiter übrig, als noch einmal ins Schloß zu gehen – diesmal jedoch zu einer anderen Stelle.

Vom Ende des Geheimganges laufen Sie zweimal nach oben bis in die große Halle. Jetzt wieder zweimal nach oben, rechts, hoch und links sowie den Flur entlang nach oben. Nun rechts durch die Tür – an dieser Stelle kommen Sie mit einem Trick an den Wachen vorbei: Man spricht einen Öffnungszauber und plaziert ihn in der Nähe des Kopfes des linken Wächters (es ist die einzige Stelle, wo der Spruch hier wirkt). Daraufhin öffnet sich die Tür und man geht unbeschadet zwischen den Wachen hindurch. Allerdings sind Sie nun ein Gefangener Ad Avis und in Ketten gelegt. Es ist ein leichtes, die Ketten zu zerreißen und Hammer und Pfahl einzusammeln. Die Eiserne Jungfrau an der Wand gibt den Weg zu Katrinas Schlafzimmer frei. Hier öffnet man den Sarg, tötet Katrina hingegen nicht. Die Dame erwacht und ist ein wenig sauer. Es folgt eine Szene, bei der Sie über Ad Avis erzählen, ihr die Liebe gestehen und sich einverstanden erklären, bei der Beschwörung des Dark One zu helfen. Mittlerweile ist es Nacht geworden.

10. Tag

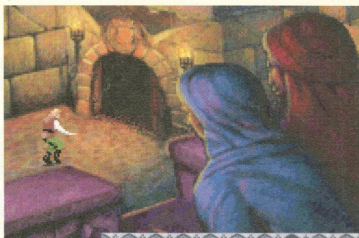
Sie sollten alle Rituale beisammen haben: das Bone

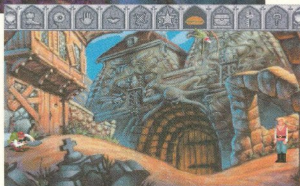
Ritual vom Grab im Sumpf, das Blood Ritual vom Faß im Kloster, das Breath Ritual von Baba Yaga, das Sense Ritual vom Totem und das Heart Ritual vom Wraith.

Nun besuchen Sie nochmals die Zigeuner und laufen zum Schloßtor zurück, um das Gebäude zu betreten. Katrina teleportiert sich zum Eingang der Höhle und führt das Mouth Ritual durch, woraufhin sich der Eingang öffnet. In der Höhle treffen Sie auf den Hohen Priester – einen mutierten Nachfahren der Borgov. Man kann sich ihm entweder Mann gegen Wurm stellen oder ihn von der Plattform aus mit Dolchen, Steinen oder Sprüchen bombardieren. Zu ihm hinunter gelangen Sie beispielsweise mit dem Levitate-Spell.

Ist das Wesen tot, nimmt man das Buch, in dem sich das letzte Ritual befindet. Man läuft über ein Seil und gelangt in den Raum mit dem Altar. Durch die Öffnung rechts vorne kommen Sie zum Altar der Knochen, bei dem die Fackeln angezündet werden und das Bone Ritual stattfindet. Danach befreien Sie sich aus dem Käfig und verlassen mit der Fackel den Raum. Die linke Tür führt zum Altar des Blutes, wo das Blood Ritual gelesen wird.

Ist dies getan, gelangt man mit dem Levitate Spell auf die Plattform über dem Altar, stößt den Stein herunter und geht zum Ausgang zurück. Jetzt ist der Weg zu einem weiteren Altar hinten links frei – Sie lesen das Breath Ritual und beachten dabei die Anweisungen. Man bläst durch das Tentakel rechts unten, dann links unten, Mitte unten und am Schluß oben in der Mitte (es ist ratsam, vorher zu speichern, da die beiden anderen Tentakel tödlich sind).





Dies setzt die Atmung in Gang und Sie geraten prompt in den Luftsog. Zur Rettung ergreift der Held eines dieser wurmähnlichen, zappelnden Gebilde und verläßt die Stätte.

Nun läßt sich die letzte Tür rechts oben öffnen. Man betritt die Kammer des Altars der Sinne. Nach einer Weile kommen alle Sinne zurück; am Ende können Sie wieder sehen. Der Altar steht rechts oben. Sobald das Sense Ritual gelesen wurde, ähneln die Nerven undichten Stromleitungen und senden Schockwellen aus. Heiltränke sind bei dem Rückweg zum Altar des Herzens eine große Hilfe. Sie lesen das Heart Ritual in der Mitte des Raumes, klettern in das »Gehirn« und begegnen ihren zwei Freunden wieder.

Ist das letzte Ritual gesprochen, wird man von Ad Avis angegriffen und ein Duell zwischen Kartina und Ad Avis beginnt. Im Laufe des Kampfes opfert sich Katrina und Ad Avis ist einen Moment unachtsam, so daß man den Witz des Narrens erzählen kann. Ad Avis ist vom Lachen gelähmt und man hat gerade genug Zeit, den Zauberstab von Erana zu ergreifen, um diesen als Speer auf Ad Avis zu schleudern. Ad Avis ist endlich tot; berührt man mit dem Stab den Kristall, wird Erana befreit. Es folgt die wohlverdiente Endsequenz. (tw)

SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

Abbröckelnde Arbeitsplätze? Schlimme Slums? Oder wandern die undankbaren Bürger gar ins Nachbardorf ab? Mit diesen Strategie-Tips meistern Sie die knackigsten Krisen bei »SimCity 2000«.

Lüder Hoppe aus Berlin weiß, was müde Metropolen aufmuntert. Von der Einsteiger-Grundregel bis zu detaillierten Tips für die einzelnen Szenarien hat er Maxis' aktuellen Bestseller »Sim City 2000« gründlich analysiert.

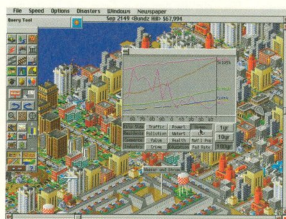
Neue Flächen ausweisen

Grundsätzlich: Eine Straße erschließt Flächen bis zu drei Feldern Entfernung. Straßen lohnen sich dann, wenn auf beiden Seiten erschlossene Flächen liegen. Karrees von 6 x 6 Feldern leuchten im ersten Moment ein, die häufigen Querstraßen sind jedoch nicht notwendig. Rechtecke von 6 x 18 oder 6 x 24 sorgen für eine ökonomische Straßenauslastung.

Um eine größere Fläche schnell zu besiedeln, ist es nicht ausreichend, sie auszuweisen und an einer Stelle mit Wasser- und Stromnetz zu verbinden. Ein schnelles Städtewachstum (wie es z.B. in den Szenarios gefordert wird) ist nur dadurch zu erreichen, daß schon Stromleitungen verlegt werden (alle 3 Felder), bevor die Sims sich ansiedeln. Die Wasserversorgung legen diese dann selber.

Manchmal kommt es vor, daß eine neu ausgewiesene Fläche zunächst angenommen wird, die Gebäude dann aber bald verlassen werden und dort nichts mehr passiert. Meist liegt dieses an einer zu großen Entfernung von den Wohnflächen zu den Arbeitsplätzen. Wird also beispielsweise eine neue Wohngegend nicht angenommen, so weist in der Nähe neue Commercials oder Industrials aus, und Eure neue Siedlung beginnt wieder zu wachsen.

Große Probleme bereiten zunächst die Versorgungsbauten wie Polizei, Feuerwehr, Schulen, Colleges, Parks, Zoos, etc. Stattet Ihr Eure Stadt sofort mit allem aus, seid Ihr bald pleite. Darum seid mit deren Bau nicht voreilig. Weiterhin ist es möglich, das Budget



für die Nutzung der jeweiligen Bauten dem tatsächlichen Bedarf anzupassen. Das spart so manch bitter notwendigen Dollar. Wichtig ist es jedoch, diese Gelder beim späteren Wachstum wieder freizugeben.

Wann das notwendig ist, läßt sich an den Noten ersehen, die man durch Untersuchen des jeweiligen Gebäudes durch das »Query-Tool« einsehen kann. Dabei entspricht A+ der Note 1+ und F- der 6-. Weiterhin sind auch die Tips der Ratgeber wichtig. Vorsicht jedoch! Diese haben meist deren eigenen Vorteil im Sinn und bedenken nie die Gesamtfolgen der Neuanschaffungen. Die Steuer zum Beispiel sollte nie auf 10 Prozent oder mehr angehoben werden, da ansonsten die Arbeitslosenrate steil ansteigt, die Sims in die Nachbarstädte abwandern und der erwartete Steuerprofit bald in große Verluste ausartet. Bonds sind selbst bei 3 Prozent unrentabel.

Die Flächenkategorien

Residentials

Low Density bedeutet, daß hier nur Einfamilienhäuser gebaut werden können. Das werden später Flächen mit einem hohen Value-Wert (dieser reflektiert hauptsächlich den Grundstückspreis). High Density Residentials hingegen haben keine Beschränkung der Gebäudehöhe, hier entstehen bald auch simulierte »Wohnsilos«, die bei den Sims aber tatsächlich großen Anklang finden.

Commercials

Diese versorgen die Stadt mit Dienstleistungen. Zunächst brauchen davon nicht allzuviele ausgewiesen werden, erst im späteren Verlauf des Spiels müssen dafür größere Gebiete angeboten werden; das ist aber immer am blauen Balken erkennbar.

Industrials

Von Industrieflächen geht eine hohe Umweltverschmutzung (Pollution) aus. Liegen diese Gebiete am Rand, so reduziert sich die Ausbreitung der Verschmutzung außerhalb der Industrie auf die Hälfte. Darum sollten diese Flächen idealerweise am Rand liegen. Ist eine Randlage später nicht mehr möglich, sollte eine direkte Nachbarschaft zu Wohnbauflächen vermieden werden. Neben Brachflächen oder Versorgungsbauten wie Feuerwehr und Polizei eignen sich dazu vermindert auch Commercials. Wird eine Industrialfläche nicht bebaut, so sind wahrscheinlich nicht genügend Wohnfelder in der Umgebung. Um die Attraktivität der Industrialflächen selbst zu steigern, ist es auch im Binnenland sinnvoll, Seaports auszuweisen. Diese sind weniger als echte Häfen zu versehen (obwohl sie dort besonders gut funktionieren), sondern vielmehr als Speditionsflächen – und Transport ist für viele Industrien ja eine Grundvoraussetzung.

Energie- und Wasserversorgung

Bis auf Staudämme (Hydroelectric) und Windkraft, haben alle Kraftwerke eine begrenzte Lebensdauer von 50 Jahren. Daher lohnt sich gerade in eigenen Städten langfristig nur die Wasserkraft. Da nicht genügend »Waterfall Tiles« in der Landschaft vorkommen, müssen wir sie mit »Water« selbst schaffen. Das läßt zwar die Anschaffungskosten für 20 MWatt auf 500 Dollar steigen, dieses ist jedoch eine einmalige Ausgabe. Weiterhin erschließt sich dadurch die Möglichkeit einer sehr kompakten Energie- und Wasserversorgung.

Da die Grundwasserpumpen in der Nähe von Wasser eine höhere Leistung bringen, sollten sie natürlich immer direkt an Gewässer angrenzen. Das funktioniert auch, wenn das Wassergrundstück von einem Hydroelectric überbaut ist. So ergeben sich im Idealfall terrassenartige Reihen mit Wasserpumpen, Wasser sowie Hydroelectric auf der Schräge und dann wieder Wasserpumpen. Damit läßt sich die Leistung einzelner Pumpen auf fast 60.000 Gallons pro Monat steigern.

Außerdem ist es sehr sinnvoll, die Wasser- und Energieversorgung dezentral anzulegen, denn die dicken Wasserleitungen lassen sich nicht mit der U-Bahn passieren. Nur wenn jeder Stadtteil eine nahezu unabhängige Wasserversorgung hat, ist es möglich, auf den »Wasserscheiden« U-Bahnen zu verlegen. Bis die U-Bahnen fällig werden, vergeht jedoch eine geraume Zeit.

Polizei und Feuerwehr

Polizei sollte immer aufgestellt und deren Wirkung durch den Ratgeber überprüft werden. Dabei ist es ausreichend, wenn die Kriminalitätsrate dem nationalen Durchschnitt entspricht. Eine mittlere Kriminalität in Industriegebieten ist übrigens durchaus zu verschmerzen. Ein Polizeirevier in Randlage (Kartenrand, Fluß oder Ozean) ist dagegen nicht zu akzeptieren, da so ein großer Teil von dessen teurer Wirkung verpufft. Sollte die Kriminalität später zu stark ansteigen, so sind die neuen Polizeireviere am einfachsten anhand der Übersichtskarte »Crime Rate« zu plazieren.

Sind die Desasters aktiviert, so müssen auch Feuerwachen aufgestellt werden. Deren Aufstellung folgt den gleichen Regeln wie die der Polizeireviere. Mehr als zehn Feuerwachen sind auch bei größten Bürgerprotesten nicht notwendig, denn die Desasters werden ja manuell durch »Dispatch Firefighters« bekämpft und mehr als zehn Einsatzfahrzeuge lassen sich ohnehin kaum einsetzen.

Sonstige Einrichtungen

Schulen und Colleges sollten regelmäßig auf ihre Auslastung und Wirkung überprüft werden. Sie sind eine Voraussetzung für die Ansiedlung anspruchsvoller Industrien (Elektronik, Medien), die weniger Umweltverschmutzung verursachen als beispielsweise die Stahlverarbeitung. Das gilt in nicht ganz so hohem Maße auch für Bibliotheken und Museen.

Parks, Zoos, Marinas, Stadien erhöhen die Attraktivität der jeweiligen Stadt. Das fördert zum einen den Tourismus, zum anderen bleiben die Bürger bei Problemen länger in der Stadt.

Finanzen

Der einfachste Weg der Manipulation ist die Veränderung des Steuersatzes. Nahezu neutral ist ein Satz von 7 Prozent, der höchste, noch profitable Steuersatz beträgt nach meinen Erfahrungen 9 Prozent. Eine Erhöhung des Steuersatzes bewegt einige Sims dazu, in die Nachbarstädte abzuwandern, die übrigen bezahlen dann aber noch regelmäßig weiter. Ab 10 Prozent wandern jedoch so viele Bürger ab, daß die erwartete Steuereinnahme nicht mehr erzielt werden kann.

Unter 7 Prozent beginnt oft eine Zuwanderung. Leichte Steuersenkungen können daher mittelfristig immer noch eine Zunahme der Steuereinnahmen bedeuten. Langfristig ist es jedoch keine Lösung, das Stadtwachstum mit der Steuerrate zu lösen.

8 Prozent ist außerhalb der Anfangsphase (5 Prozent) nahezu ideal; dann wandert noch eine begrenzte Anzahl an Sims zu, während wir mit den relativ hohen Steuereinnahmen die Möglichkeit haben, die

10 GOLDENE REGELN

1. **Die farbigen Balken immer im Auge behalten und jeweils dem höchsten Bedarf entsprechend bauen.**
2. **Feuerwehr und Polizei niemals an den Rand setzen.**
3. **Industrieflächen möglichst an den Kartenrand verlegen.**
4. **Straßen mit mindestens 6 Feldern Abstand bauen.**
5. **Hydroelektrische Stromerzeugung im Verbund mit Wassergewinnung aufbauen (Staudämme an der Steigung, Pumpen auf den Absätzen).**
6. **Strom und Wasserversorgung dezentral anlegen.**
7. **Steuern zwischen 5 Prozent und 9 Prozent bewegen.**
8. **Neu ausgewiesene Flächen komplett mit Strom versorgen (alle drei Felder eine Reihe Leitungen).**
9. **Niemals Industrie und Wohnflächen aneinander angrenzen lassen.**
10. **Gutes Bildungssystem aufbauen.**

Stadt auszubauen.

Dann gibt es noch die Stadtordinanzen. Hier ist es durch gesetzliche Einflußnahme möglich, das Verhalten der Sims zu steuern. Eine der wichtigsten Optionen ist dabei die »Pollution Control». Ist diese wirksam, hat Industrie, die hohe Umweltverschmutzung verursacht (Steel, Mining), kaum noch eine Chance. Das hat nur dann keine zu großen Folgen, wenn die Bürger gut ausgebildet sind. Eine gute Ausbildung (Schulen, Colleges, Pro-Reading-Campaign) ist immer sinnvoll für eine ausgewogene Wirtschaft. Die anderen Kategorien erklären sich in ihren Auswirkungen fast von selbst.

Tips zu den Szenarien

Dullsville, mittelschwer

Wasserversorgung sicherstellen und die Stadt unter Berücksichtigung der oben aufgestellten Regeln ausbauen. Hier ist besondere Vorsicht mit offiziellen Gebäuden angeraten, da der Etat recht knapp ist.

Flutkatastrophe in Charleston, schwer

Mit Engelsgeduld abwarten, bis das Wasser sich zurückzieht. Während dieser Zeit können auch schon Binnenflächen, die noch nicht genutzt werden, den einzelnen Bereichen erschlossen werden. Dabei geht es hauptsächlich um Commercials und Residentials. Hat die Flut sich zurückgezogen, werden die Flächen im Pause-Modus geräumt und großzügig mit Strom versorgt. Da die Wasserversorgung unter der Flut sehr gelitten hat, sollten viele neue Pumpen aufgestellt werden. Um die gestellte Aufgabe zu lösen, muß die Stadt noch auf eine der umliegenden Inseln ausgedehnt werden, da sonst nicht genügend Sims zuziehen.

Hollywood unter der Last der B-Movies, schwer

Um dieses Szenario zu gewinnen, müßt ihr dem Monster ständig folgen. Hat es einen Brand gelegt, sollte sofort die Feuerwehr einschreiten. Trotzdem geraten einige Brände bald außer Kontrolle. Dann hilft es nur noch, eine Feuerschneise zu ziehen (natürlich im Pause-Modus). Klappt es nun auch bei wiederholten Versuchen nicht, so kann man gleich zu Beginn irgendwo zusätzliche Feuerwehren aufstellen; dadurch lassen sich mehr Einsätze »dispatchen«.

Feuer in Oakland Hills, einfach

Sofort in den Pause-Modus schalten und rund um das Feuer eine Schneise bulldozern. Anschließend kann das Feuer normal bekämpft werden. Seid ihr schnell genug, habt ihr auch sofort gewonnen, da bei Brandausbruch noch genügend Einwohner in der Stadt sind.

Probleme und deren Lösung

Die neu ausgewiesene Fläche wird überhaupt nicht genutzt, Straßen, Strom und Wasser sind aber vorhanden:

Vermutlich fehlen Arbeitsplätze (wenn die Fläche eine Wohngegend ist) oder Arbeiter.

Die Industriefläche (Commercial) wird trotzdem nicht so gut angenommen:

Auch im Binnenland Seaportflächen ausweisen (Anschlüsse an die Nachbarstädte legen oder Airport bauen).

Die Straßen sind völlig überlastet:

Buslinien aufbauen (Stationen an wichtigen Knotenpunkten) oder anderen öffentlichen Nahverkehr realisieren. Mit Bussen ist es am leichtesten.

Die Sims klagen immer über zu hohe Pollution:

Pollution Control aktivieren, Water Treatment bauen, Verkehr vermeiden.

Die Arbeitslosenrate läßt sich nicht nach unten drücken: Steuern auf 6 Prozent oder weniger senken, Pollution Control deaktivieren. (hl)



Studieren Sie unsere Tips und schon bald kann Ihre Sim City 2000-Stadt zu einer solch brodelnden Metropole wachsen

KOMPLETTLÖSUNG

CRITICAL PATH

Folgen Sie unserem Wegweiser durch Media Visions CD-ROM-Adventure.

Lutz Rahe aus Elmshorn ist vom CD-ROM-Virus gepackt. Speziell für dieses Medium entwickelte Spiele reizen ihn besonders – da durfte »Critical Path« nicht auf seiner Einkaufsliste fehlen. Mittlerweile hat er den »interaktiven Film« von Media Vision durchgespielt und präsentiert allen Lesern von PC Player seine Lösung.

Nachdem Kat vor dem Tunneleingang aufgetaucht ist, nimmt sie Kontakt mit Ihnen auf. Sie bittet um Öffnung der Türen. Bevor man aber dazu kommt, hört sie Schüsse, nimmt ihre letzte Handgranate und sprengt die Tür damit auf. Kat rennt dann hinein und stellt drinnen fest, daß sie zwar Audio-Signale senden, aber nicht empfangen kann. Sie fragt daher, ob Sie sie empfangen können, was mit einem »Yes« auf dem MCL quittiert wird.

Nachdem die Verbindung geklärt wurde, dringt eine Horde von Blood Oranges in die Halle ein. Um Kat zu helfen, tippt man auf dem Detonator die Ziffern 1-2-3 ein. Ein automatisches MG wird geladen. Mit dem roten Knopf aktivieren Sie es und die Blood Oranges werden aufgehalten (diese und ähnliche Aktionen sind ein bißchen Timing-abhängig. Am besten andauernd drücken, bis die grüne »Ready«-LED aufleuchtet).





Kat rennt weiter in die Halle und klettert in eine Eisenlore, die neben ihr auf den Schienen entlang fährt. Die Lore stoppt und wird von einem automatischen Aufzug hochgezogen. Zwei Blood Oranges stehen oben am Ende des Aufzug und bewerfen die Lore mit großen Bleistücken. Um das zu unterbinden, müssen Sie beim Detonator die Ziffern 1-5-2 eingeben und ihn aktivieren. Die obere Plattform explodiert und Kat wird auf ein Förderband geschleudert, das sie auf einen Bottich mit glutflüssigem Stahl zuträgt.

Mit der Taste »E« am Kontrollpanel (die fünfte von links oben nach rechts unten gezählt) versuchen Sie, das Förderband zu stoppen. Leider hat General Minh das gleiche Panel in seiner Zentrale und so startet er es wieder. Aber wenn man es ca. viermal gestoppt hat, hält Kat kurz vor dem Bottich an. Sie nimmt ihre Helmkamera wieder an sich und wird von zwei Blood Oranges attackiert. Den einen wirft sie ohne Ihr Zutun in den Bottich; der andere dagegen steht hinter ihr auf dem Förderband und versucht sie von hinten zu erschießen. Um das zu verhindern, müssen Sie das Förderband mit »E« wieder anschalten.

Kat verläßt nun die Plattform und steigt eine lange Treppe herab. Mittlerweile meldet sich auch General Minh über audiovisuellen Funk bei Ihnen in der Zentrale und lacht Sie aus.

Unten am Boden angekommen sieht Kat sich um. Kurz darauf stürmt eine Gruppe von Blood Oranges auf sie zu. Um ihr zu helfen, öffnet man den Bottich mit Taste »J«. Minh schließt ihn wieder, sie wiederholen das Spielchen erneut einige Male, bis er schließlich offen bleibt. Dann bricht flüssiger Stahl aus dem Bottich auf die Blood Oranges hervor und rettet dadurch Kat. Sie muß sich nun selbst in Sicherheit bringen. Über ihr hängt ein Kran, den man mit Taste »G« (nicht beschriftet) aktiviert – und zwar dann, wenn der Kran durchs Kamerabild schwenkt. Kat wird aus dieser Halle heraus in den nächsten Raum getragen, wo sie herabspringt und auf einem an der Decke aufgehängten Gittersteg landet.

Die Dämpfe in dieser Halle sind ätzend, daher kann Kat nichts sehen. Sie bittet den Spieler, für sie die Augen offen zu halten. Mit den Richtungstasten des MCL geben Sie Kat die Richtung vor. Die Anweisungen müssen dann kommen, wenn der Rand eines kreuzenden Steges am unteren Bildrand verschwindet (Timing ist die halbe Miete). Die Richtungen sind: links, geradeaus, links, links, geradeaus, rechts, rechts, links, rechts, geradeaus und durch die Tür. Dort im Flur geht man nach rechts durch die Tür in den Waschraum zum Waschbecken, wo Kat sich die Augen auswäscht. Sie erleidet einen kleinen Nervenzusammenbruch, wobei man bei Ihrer Anfrage mit einem »Yes« helfen kann. Anschließend geht sie in die Verpackungshalle, wo sie herausfindet, daß die Kreuze mit Drogen gefüllt werden. Sobald sie sich hinter dem Kreuz versteckt, weil Schüsse fallen, senden Sie ein »Rechts« über das MCL an Kat. Sie rennt los und klettert den Wasserturm hoch. Dort oben balanciert sie über dem Rohr. Sie leiten die Sprengung des Turmes mit 6-6-6 ein und aktivieren sie, sobald die Blood Oranges ebenfalls auf dem Rohr auftauchen.

Kat schafft es, in einen Duschraum zu hechten. Auf ihrem Weg findet sie in einem Raum einen Gefangenen, den sie befreit. Das stellt sich als Fehler heraus: Es ist ein Blood Orange. Der nimmt ihr die Waffe ab und droht sie zu töten. Da er aber auf dem elektrischen Stuhl Platz genommen hat, aktiviert der listige Spieler diesen mit 4-5-1. Kat verläßt dann den Raum und findet in einen Fahrstuhl, mit dem sie hofft, endlich auf dem Dach bei Ihnen anzukommen. Doch der Fahrstuhl ist eine Falle. Statt nach oben zu fahren, senkt sich die Kabinendecke herab. Sie sprengen eine Notluke mit 9-1-1 auf, so daß Kat entkommen kann.

Hinter einer Tür sieht Kat bereits wieder Tageslicht schimmern. Doch hinter dieser Tür erwartet sie General Minh. Um Kat zu helfen, schaltet man die Sirene mit »N« ein. Minh wird abgelenkt und von Kat überwältigt. Ab jetzt können Sie sich zurücklehnen und den Rest des Geschehens ansehen – der endgültige Showdown mit Minh inklusive. **(hl)**



Schneller als das Licht: Andy Clemenz aus Klein-Gerau hat »Righteous Fire« bereits durchgespielt. Hier sind seine Tips zur ersten Zusatzdisk für »Privateer«.

PRIVATEER-TIPS

RIGHTEOUS FIRE

Wir geleiten willige Weltraumkapitäne durch die erste Missionsdiskette zu Origins SF-Simulation »Privateer«.

Grundsätzliches

Man sollte sich gleich zu Anfang ein Gun Cooler System, Isometal Armor und einen Shield Regenerator zulegen. Außerdem noch ein paar Fusion Cannons. Später kann man sich auch den Advanced Repair Droid sowie einen Speed Enhancer leisten. Relativ sinnlos ist der Thrust Enhancer.

Story

Hier nur ein Beispiel zur sinnvollen Reihenfolge der Missionen (man kann die Missionen von Sandra Goodin, Lynn Murphy, Tayla und Masterson in beliebiger Reihenfolge absolvieren). Sie müssen aber alle Aufträge dieser Personen ausführen, bevor man Monte treffen kann. Außerdem bezahlen Sandra Goodin sowie Lynn Murphy hohe Prämien auf den Kopf von Governor Menesch, an den man aber erst durch Monte rankommt.

Missionen

Zuerst sollte man zur Perry-Naval-Basis (Sandra Goodin) fliegen. Dort bekommt zwar verhältnismäßig wenig Credits, aber man kann sich erstmal wieder eingewöhnen, da die Missionen ziemlich einfach sind.

1) Defend Nitir Base in Nitir System against Kilrathis: 10.000 Credits.
2) Defend Charon Base in Hyades System against Kilrathis: 10.000 Credits.
3) Patrol Regallis System for Kilrathi activity: 10.000 Credits.
4) Patrol New Caledonia for Kilrathi activity: 10.000 Credits.

Sie erhalten dann einen Tip von Sandra, daß eine 40.000 Credits-Prämie auf Governor Menesch ausgesetzt ist, welche wir uns später abholen.

Nun fliegt man weiter in Richtung Edom-Basis im New Constantinople-System, wo man sich mit Lynn Murphy trifft. Für sie fliegt man folgende lukrative Aufträge.

1) Patrol 44-D-1M System for Pirate and Retro Activity: 10.000 Credits.
2) Take Cargo and break Blockade at Liverpool in Newcastle: 20.000 Credits.
3) Take Cargo and break Blockade at New Detroit: 30.000 Credits.
4) Patrol Metsor System for any hostile activities: 50.000 Credits.

Man bekommt von Lynn Murphy eine Prämie über 30.000 Credits für den Tod von Governor Menesch angeboten, die wir uns auch später abholen.

Nun fliegen wir zur Oxford Base im Oxford System und treffen Masterson in der Library. Von ihm bekommt man einen Termin mit einem Freund (Monte) versprochen, wenn man ein paar Aufträge für Oxford erledigt:

1) Deliver Cargo to Edom in New Constantinople: 10.000 Credits.
2) Patrol Oxford System for Pirate and Retro Activity: 10.000 Credits.
3) Rare Book Shipment to Burton Base in Junction System: 10.000 Credits.
4) Escort Equipment Transport to Nav 1 and protect it: 10.000 Credits.
5) Deliver 20th Century Artwork to Perry Naval Base: 10.000 Credits.

Nach den Missionen arrangiert Masterson ein Treffen mit Monte im Nexus-System auf der Macabee Mining Base. Wir fliegen nun dorthin und bekommen von Monte einige wichtige Informationen. Man muß ihn aber vorher nach New Detroit transportieren. Dort angekommen, stehen folgende Aufträge an:

1) Deliver Secret Documents from Informant at Capella Pirates' Base to Monte in New Detroit: kein Honorar.
2) Intercept Retro Ambush at Nav 4 in Nexus System: 5000 Credits.

Danach erhalten Sie von Monte den Auftrag, Governor Menesch zu finden und zu töten:

3) Destroy Menesch in Troy or Neighbour Systems: 30.000 Credits von Lynn Murphy + 40.000 Credits von der Confederation.

Sie treffen im Regallis-System auf Menesch. Während die Retros bekämpft werden, verschwindet Menesch ins Freya-System. Man springt dorthin und tötet ihn. Danach kann man die diversen Kopfgelder abholen und sich von Roman Lynch auf der Basque Base im Pyrenees System alle Probleme lösen lassen, die man mit Confeds, Milita, Pirates, Merchants und Hunters hatte. Nun zur Perry Naval Base, wo wir den Auftrag von Sandra Goodin annehmen.

1) Travel to Blockade Point Alpha and meet with Uhler: 20.000 Credits.

Bei dieser Mission ist es wichtig, daß man alle Nav-Punkte im System abfliegt und Kahl tötet, sowie Uhler in seiner Paradigm beschützt. Wenn man nun zurück zur Perry Naval Base fliegt und mit Sandra Goodin gesprochen hat, geht man zu Admiral Terrell ins Büro und bekommt einen Auftrag, die versteckte Retro-Basis zu finden:

1) Patrol War, Death and Pestilence System for Retro Activity: 20.000 Credits.

Vor oder nach der Mission erhalten Sie von einem Piraten die Nachricht, daß Sie sich mit dem Informant auf der Piratenbasis in Cappella treffen sollen. Also fliegt man nach Cappella und bekommt die Position eines versteckten Systems mitgeteilt (Eden). Sie können dorthin fliegen und Jones umbringen. Vorher fliegt man jedoch zu Terrell zurück und bekommt auch von ihm den Auftrag, Jones zu töten (80.000 Credits obendrauf).

Nun kann man sich auf den Weg in die letzte Schlacht machen. Sie fliegen ins Valhalla-System und springen von dort aus ins Eden-System. Hier angekommen macht man erst alle Retro Elite Guards fertig und fliegt dann nach Gaea. Dort erfährt man von einem Priester, daß Jones in Richtung des grauen Mondes geflogen ist. Also starten wir erneut und fliegen in Richtung des grauen Mondes (auf die Hintergrundgrafik achten!).

Nach kurzer Zeit treffen wir Retro-Anführer Jones. Man besiegt alle Retro Elite Guards und kümmert sich dann um Jones. Wenn man ihn erledigt hat, kann man zu Terrell fliegen und sich seine Prämie abholen. Das war's dann auch schon. **(hl)**

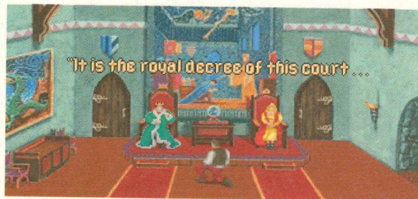


KOMPLETTLÖSUNG

DRAGONSPHERE

Wir haben das aktuelle Fantasy-Adventure von Microprose gelöst: Königliche Intrigen für Fortgeschrittene, durchgekaut bis zum letzten Puzzle.

Der tapfere Held, angehender Bezwinger des Bösen, erwacht zu Spielbeginn aus seinem Schönheitsschlaf. Oh weh, die frühaufsteherische Gattin beendet den königlichen Schlummer mit einer beängstigenden Meldung über die Dragonsphere. Nur unter größten Anstrengungen widerstehen Sie der verlockenden Antwort »Laß mich weiterschlafen; das Königreich können wir auch noch ein ander Mal retten«. Durch einen Mausklick auf den Nachttisch stehen wir auf. Das Buch auf dem Nachttisch lesen (mit »open«), um etwas lyrische Inspiration zu erhalten – wir werden sie für ein späteres Puzzle noch gebrauchen.



Bis zum Happy-End ist es ein langer Weg – packen wir's an!

Als nächstes gehen wir nach rechts in das Schlafgemach der abwesenden Königin und lesen ihre Tagebücher, die auf dem Regal links stehen. Dann den Raum gen Süden verlassen und einige Orte im Schloß abklappern, um wichtige Gegenstände zu sammeln. Im von der letzten Fete noch leicht ramponierten Ballroom findet man durch geduldiges Cursorgewühle den Lieblingsbecher (Goblet, links) und einen Knochen (rechts).

Nebenan ist der Thronraum, wo Ihr Bruder schon mal probesitzt – Hrrrmpf. Wir begegnen solch zwielichtigen Aktivitäten mit unterkühlter Höflichkeit und werfen dann auf einen sorgenvollen Blick auf die vor sich hin bröckelnde Dragonsphere.

Nebenan im Meeting Room riskiert man einen genauen Blick auf den Bücherschrank zur linken. Versuchen Sie, ein Buch zu öffnen, deutet ein Klicken darauf hin, daß hinter dem Vorhang (mit »push« wegschieben) eine Geheimtür in den Stein gehauen wurde. Von dieser Seite können wir Sie aber nicht öffnen – die Passage wird uns erst später beschäftigen. Nun aber ab zur Besprechung. Südlich vom Thronsaal befindet sich der Council Room, wo Sie aufmerksam den Ausführungen von Gattin und Muttern lauschen. Nehmen Sie deren Gaben unbedingt mit!

Im Schloß können wir jetzt nicht mehr viel anstellen; Guard Room und Kerkerzelle haben momentan keinen spielerischen Nährwert.

Über den Courtyard spazieren Sie schnurstracks auf den Marktplatz, wo mit jedem der Anwesenden intensiv gesprochen wird. Bei allen Dialogen sollten Sie stets höflich und kooperativ reagieren und bei den Diplomaten ankündigen, daß Sie deren Herrscher besuchen wollen. Nach dem Gespräch mit dem Händler kauft man ein paar Früchte; bei erneuter Befragung rückt er einige Gerüchte raus. Wir verlassen jetzt den Marktplatz Richtung Osten, woraufhin die Landkarte erscheint. Das erste Reiseziel ist Brynn-Fann – anklicken genügt und schon geht's los.

Brynn-Fann

Die erste Hürde im Land der Feen ist ein etwas einfältiges Dialog-Puzzle. Sie müssen allen rhetorischen Provokationen des frechen Bürschchens neben dem Labyrinth-Eingang widerstehen. Ignorieren Sie bei den Dialogmenüs alle Möglichkeiten zur Beschimpfung – nur wer bis zur Abschiedsformel immer die höflichste Antwort wählt, kann den Wächter so gründlich entnerven, daß er resignierend den Zugang freigibt.

Für den nervenstarken Denksportfreund ist das folgende Puzzle mit den acht herumschwebenden Sprites gedacht. Im Prinzip müssen Sie alle Aussagen dieser Geister notieren – und dabei die wechselnden Farbpersönlichkeiten berücksichtigen.

Hier der direkte Weg: Spüren Sie das rote Sprite Ralph auf und fragen Sie ihn, ob die Passage sicher ist. Nur wenn der rote Ralph verneint (!), können Sie gefahrlos nach links weitergehen.

Der Audienz beim Butterfly King steht jetzt nichts mehr im Weg. Nach einem eingehenden Gespräch konfrontiert er unseren Helden mit einer Art Rhetorik-Quiz. Wählen Sie unter den Antwort-Möglichkeiten die Sätze 3, 1, 2, 3 und erneut 3. Dafür gibt es einen Powerstone, wir bedanken uns artig und werden erneut in ein Dialog-Puzzle verwickelt. Wählen Sie jedes Mal die erste Antwort. Fragen Sie den Butterfly King nach den Toads, dem Orakel und Sanwe. Wir erhalten schließlich die hölzerne Vogelfigur, pflücken die Crystal Flower und machen (vorerst) einen weiten Bogen um die King-Size-Kröten. Um schnell zum heimischen Marktplatz zurückzukehren, benutzt man mit »Invoke« den Signet Ring.

Shapeshifter-Land

Unser Held läuft gleich wieder nach rechts, um zur Landkarte zu gelangen. Nach Betrachtung einer kleinen Zwischensequenz klicken Sie das Reich der Shapeshifter an. Doch vor den Toren von Slathan ni Patan müssen erst mal die Wachen beschwatzt werden. Sie biegen den Gesprächsverlauf letztendlich in Richtung »Pfänderspiel«. Fragen Sie, ob es etwas gebe, was man den Wachen anbieten könne. Das Personal wartet ab, Sie offerieren den Goblet. Auf die verdächtige Frage nach dem Bestechungsversuch antworten Sie, daß es sich nur um eine Leihgabe handelt, die Sie später wieder abholen wollen. Die argwöhnischen Gesellen sind endlich überzeugt und lassen Sie weiter nach rechts gehen.

Wenn Sie fröhlich am Pool mit dem Monster vorbeilaufen wollen, gibt es rasch einen geschnetzelten Helden. Also vor dem Pool innehalten und den Shield Stone auf das Monster werfen. Die magische Aura sperrt nicht nur den bösen Wutz ein, sondern schnippelt ihm auch ein paar Tentakel ab. Alle ästhetischen Wertvorstellungen über Bord werfend nehmen Sie ein Tentakel zwecks späterer Verwendung mit.

Weiter rechts trifft man auf einen alten Mann, der vor der Cave of Dreams sitzt. Plappern Sie sich durch den gesamten Fragenkatalog zwecks Informationsbeschaffung. Nachdem Sie sich als König Callash vorgestellt haben, antworten Sie auf die nächste Frage »your own hatred does not help«, um einen Polystone zu erhalten. Anschließend geht es automatisch in die Höhle, wo eine Vision auf zukünftige Ereignisse einstimmt. Viel interessanter: Am Boden liegt eine Puppe (Doll), die natürlich mitgenommen wird. Draußen reden wir erneut mit dem alten Mann und befragen ihn zu allen anderen Rassen. Vor allem die erneute Sprachlektion über die Soptus Ecliptus ist sehr wichtig.

Heimwärts geht's! Aber Sie benutzen ausnahmsweise nicht den Signet Ring, sondern laufen geduldig zu den Wachen zurück, um den Goblet-Pfand abzuholen.

Soptus Ecliptus

Nach einer weiteren Zwischensequenz klicken Sie auf der Landkarte die Wüstenheimat der Soptus Ecliptus an. Sie treffen automatisch auf einen Händler, dessen Auskünfte nach der jüngsten Sprachlektion verständlich sind. Hier eine Zusammenfassung der wichtigsten Phrasen.

SOPTUS-SPRACHFÜHRER

Soptus-Sprache	Bedeutung
Ka Vinkiotum Tratratrashab?	Suchst Du den Tod?
Ka Vinkiotum Soptus?	Suchst Du das Soptus-Volk?
Ecliptus	Westen
Falla	Süden
Shab	Norden

Sie antworten auf die erste Frage des Wüstenhändlers also mit »No«, auf die zweite mit »Yes« und folgen dann den Richtungsanweisungen. Diese können von Spiel zu Spiel differieren; meistens müssen Sie jedoch fünfmal nach Westen gehen. Nicht von der schönen Vorsilbe »Popo« irritieren lassen, sie bedeutet lediglich »erneut«. Nur wenn man der Wegbeschreibung genau folgt, erreicht man die Oase – andernfalls verdurstet unser Held in der Wüste.

Am Ziel angekommen sprechen Sie mit dem Schamanen, fragen zweimal nach Spirit Plane und stellen sich selber vor. Sie kassieren dafür einen weiteren Powerstone und bitten dann den Wächter neben dem Zelt um eine Audienz beim Kalifen. Der entpuppt sich als umgänglicher Bursche, den wir zunächst in ein Gespräch verwickeln. Erwähnen Sie Tilshumets Bitte, ihn zu besuchen. Die Einladung zu ein wenig »Amusement« wollen wir zunächst mit einen Verweis auf mangelnde Zeit abbügeln. Doch dann lassen wir uns zu einem Spielchen überreden, denn man kann wichtige Gegenstände gewinnen.

Das Edelstein-Raussuchspiel ist reine Glückssache. Um einen Gegenstand zu erhalten, müssen Sie dreimal den Kalifen schlagen – macht angesichts von drei interessanten Dingen insgesamt neun Siege, die Sie erringen müssen. Zum Glück darf man beliebig oft verlieren, ohne rausgeschmissen zu werden. Unsere Erfahrung, um diese etwas nervige Sequenz relativ schnell zu überstehen: Auf hohes Risiko spielen, zunächst den violetten Stein wählen und im Erfolgsfall versuchen, mit Rot oder Gelb die wenigen fehlenden Punkte sicher einzuholen.

Nach dem Gewinn der drei Preise beenden Sie das Vergnügen und bitten den Kalifen noch um Hilfe bei Ihrer Mission. Danach geht's automatisch in die Oase zurück und Sie fragen den Schamanen, ob er Sie zum Spirit Plane bringen kann. Die geforderte Bezahlung können wir noch nicht entrichten, also befördern wir uns mit dem Signet Ring zurück auf den Marktplatz.

Der Weg zum High Tower

Unser nächstes Ziel auf der Landkarte ist der Tower des bösen Zauberers Sanwe. Sobald Sie den ersten Schauplatz betreten, bemerken Sie eine Person, die sich notdürftig hinter den Felsen versteckt. Es handelt sich um die liebreizende Llandie De Summers, die wir im anschließenden Gespräch höflich ersuchen, sich von diesem gefahrenvollen Schauplatz zu entfernen. Llanie überreicht Ihnen ein Amulett; erwidern Sie galant, daß dieses Geschenk immer an ihre Schönheit erinnern wird.

Nach dieser romantischen Einlage geht es Richtung Westen weiter, wo im Dunstkreis des Wasserfalls ein Goldnugget eingesammelt wird. Hinter dem Wasserfall ist eine Höhle, in der wir den Einsiedler nach allen möglichen Themen befragen. Wir berichten ihm, daß wir einen Disput mit dem Zauberer auszutragen haben und fragen dann weiter nach den Powerstones und deren Einsatz. Wenn der Einsiedler ermüdet das Gespräch beendet, geht's aus der Höhle raus, zurück nach Osten und dann die Felswand rauf.

Eine Klettersequenz später hangelt sich unser Held neben einem Nest durchs Gebirge. Wir nehmen die Federn, die in Reichweite unserer Spielfigur liegen. Dann mit dem Schwert (»carve up«) die Holzfigur bearbeiten, um eine Vogelpfeife (bird call) zu erhalten. Heftig reinblasen, um einen Shak herbeizulocken. Sie stellen sich höflich vor und fragen, ob die Shaks in diesen Bergen heimisch sind.

Nachdem Sie signalisiert haben, daß Sie den Shak helfen wollen, bitten Sie um ein paar Tips. Nachfragen, was der Shak mit »if you can« meint; dann weiter nach oben klettern.

Auf der nächsten Etage treffen wir Llanie wieder. Doch oh Schreck, ein grummeliges Monster trübt die Wiedersehensfreude. Versuchen Sie, es mit dem Schwert zu beeindrucken. Llanie greift ein und stürzt mit dem Monster in die Tiefe – tragisch, aber nicht zu verhindern. Wir gehen nach links, wo ein weiterer Shak wartet. Im folgenden Dialog beteuert man, ein Freund zu sein und kündigt an, man wolle das Beste tun, um den Zauberer zu besiegen. Nach dem Schwätzchen sammeln Sie noch etwas Schlamm (Mud) auf (rechts neben dem Wasserfall). Zurück gen Osten und weiter nach oben geklettert.

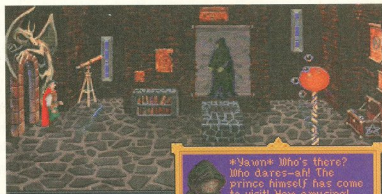
In Sanwes Gemächern

Um zur Eingangstür zu gelangen, muß man den Pfad »um den Turm herum« gehen. Die Wurzelwächter nehmen unseren Helden in ihren Würgegriff – die folgenden Quizfragen werden mit »red«, »his leg« und »Beef Stew« beantwortet. Der Kandidat hat bestanden, der Turm kann betreten werden.

Um das wachsame Auge auszuschalten, bewerfen wir es mit einer Handvoll Mud. Dann nach rechts gehen, wo wir Sanwes Studienzimmer entdecken. Nur zwei Gegenstände können mitgenommen werden: Music Box und Blue Stone. Sehen Sie sich spaßeshalber einige der Bücher genauer an und gehen dann weiter nach Osten.

Im Laboratorium macht ein bissiges Seil Ärger – ergo benutzen wir den Vortex Stone mit dem segensreichen Kommando »take magic from«. Nachdem auf diese Weise die Magie aus dem Seil gesaugt wurde, kann man es seinem Inventar einverleiben. Öffnen Sie jetzt den Käfig, der in der Ecke rechts unten steht. Die herausspringende Ratte können wir nicht erwischen, doch aus dem Käfig eine tote Ratte herausnehmen. Sie stecken die Überreste des Tierchens in den Freezer und holen sie wieder heraus, um eine Art »Ratte am Stiel« zu erhalten – lecker!

Nun ist es Zeit für eine kleine Chemiestunde. Sie nehmen die beiden Flasks vom Experimentiertisch und stellen sie auf die Metal Plate. Wir können jetzt die Petcocks andrehen und damit die Flasks mit Säure (Acid) füllen. Die Säurefläschchen einstecken, zurück zur Eingangshalle mit dem Auge gehen und dann nach links marschieren. Die beiden Knöpfe gehören zu einem Lift. Wir gehen zunächst kurz in die Zelle (oben), nehmen die Fackel, kehren zurück und drücken den unteren Knopf. Der Aufzug befördert unseren Helden in einen finsteren Raum, wo er automatisch die Fackel benutzt. Sanwes Powerstone glimmt Ihnen verlockend entgegen, doch er ist durch eine mächtig tödliche Falle vor dreisten Dieben gesichert. Was nun?



Sanwe ist noch nicht ganz ausgeschlafen, hat unseren Helden aber gut im Griff

Geduldig trotten wir zurück, holen den Lift per Knopfdruck und gehen wieder in die Zelle. Links ist eine Falltür im Boden angebracht, auf die man eine Portion Säure schüttet. Nach erfolgreicher Ätzung binden Sie das Rope mit »tie« an die Menacles an der linken Wand und klettern nach unten. Das Abseilen und Einsacken des Powerstone geschieht automatisch. Wir gehen zum Lift, wo die aufgeschreckte Ratte von

vorhin durch die Teleporter-Tür flitzt. Das verschmorte Schicksal des possierlichen Nagers warnt uns davor, die Höllenglut des Nachbarraums zu betreten. Diverse Abkühl-Aktionen sind jetzt angesagt. Zunächst mit dem Ratsicle den Türrahmen berühren, der daraufhin fröhlich dampfend seine Farbe ändert.

Um den Teleporter mitzunehmen, müssen Sie die längst vergessenen Tentakel benutzen. Damit schleppt man das Portal in den Maschinenraum. Stellen Sie den Teleporter in den Wasserstrahl, woraufhin das kühle Naß in den Grillraum geleitet wird. Nach einigem Gefauche und Gezische können Sie diesen Korridor jetzt gefahrlos betreten.

Tapfer marschiert man durch den Korridor dem Schlafzimmer von Sanwe entgegen. Wie unser Held ist er ein arger Morgenmuffel, was ihn nicht daran hindert, einen lähmenden Zauberspruch einzusetzen. Sanwe erzählt dies und das, klaut Ihnen die Powerstones – doch halt! Plötzlich können Sie Ihre Finger ein wenig bewegen! Benutzen Sie jetzt den Polystone (»mimic«) mit dem Blue Stone. Sanwe fällt auf den Trick herein und holt sich die Kopie. Sie nutzen die Gunst der Stunde und werfen den Blue Stone in die schwebenden Sphären, woraufhin es dem Bösewicht an den Kragen geht.

Wer bin ich?

Wo andere Adventures enden, fängt Dragonsphere erst richtig an. Offensichtlich ist unser Held gar nicht der richtige König – eine kleine Sequenz live über Satellit aus dem Schloß klärt über die jüngste Entwicklung der Story auf.

Bevor wir verstört den Turm verlassen, nehmen wir ein paar wichtige Gegenstände mit: Black Sphere (auf dem Fußboden), Map (hängt über dem Bücherregal) sowie Crystal Ball und Spirit Bundle (aus der Kiste rechts). Außerdem sehen wir uns die Scroll an der Wand an und notieren uns die Zahl.

Jetzt raus aus dem Turm und eine Etage nach unten geklettert. Wir besuchen erneut den Shak, der vorher die Passage nach Westen blockierte. Als Belohnung für Ihren Sieg über Sanwe ermutigt er Sie, nach links zu gehen, um dort eine Belohnung abzuholen. Bevor Sie hier munter drauflos springen, sollten Sie sich die Karte aus Sanwes Schlafzimmer genau ansehen. Hier ist nämlich der einzige sichere Weg über die Plattformen eingezeichnet; Sie müssen die Karte lediglich um 90 Grad drehen (das Startfeld ist die Plattform in der rechten oberen Ecke).

Im Nest angekommen schnappen Sie sich den Gürtel (Belt) und probieren ihn durch einen beherzten Sprung nach unten gleich aus.

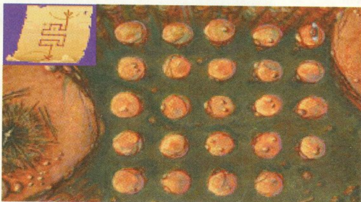
Höchste Zeit, um Llanie zu retten. Sie befindet sich in der Höhle des Einsiedlers hinter dem Wasserfall. Nach einem kleinen Vortrag über Ihr »Atlan« (die Shapeshifter-Puppe) müssen Sie mehrere Dinge erledigen, damit die Herzdame dem Tod von der Schippe springt. Zunächst ein erster zarter Heilversuch durch Einsatz der Puppe (»heal«). Dann die Federn am Knochen befestigen und damit den Vortex Stone benutzen, dessen gespeicherte Magie auf Ihre Bastelei übergeht. Die Folge dieser Aktion ist ein magisches Bundle, das wir mit »put« bei Llanie anwenden.

Anschließend sind ein paar liebkosende Worte gefragt. Um die »Words of Love« hinzubekommen, müssen Sie sich an das Liebesgedicht erinnern, welches im Buch auf Ihrem Nachtisch stand – Uff!. Hier kurz und schmerzlos der Satz, den Sie Wort für Wort zusammenklicken müssen:

»Thou art a rose – but no! For no rose as fair did ever grow in any land!«.

Nach so massivem Geschmachte braucht Llanie nur noch ein weiteren Heal-Schub aus der Atlan-Puppe, um geheilt zu werden. Jetzt ist der Einsiedler an der Reihe: Er enthüllt neue Feinheiten der verzwickten Story und schickt unseren Helden auf die letzte, entscheidende Mission. Um das königliche Komplott zu beenden, aktivieren Sie Ihren Signet Ring, um zum Marktplatz zu teleportieren.

Die Oberwächterin vom Dienst kommt sogleich angespurtet, um Sie einzubuchten. Jetzt ist Geschwätzigkeit gefragt. Fragen Sie zunächst nach dem Grund der Verhaftung – nach allem, was Sie für das Königreich getan haben. Danach gibt man zu, ein Shapeshifter zu sein, streitet aber eine Beteiligung am Königsmord ab. Die Dame wird neugierig und erkundigt sich nach Einzelheiten. Erzählen Sie, daß Sie den wahren Thronfolger retten wollen, dessen Mutter eine ganz Schlimme sei und empfehlen Sie der Wächterin, ihren Instinkten zu vertrauen. Nachdruck verleihen Sie diesen Ausführungen, indem Sie die Atlan-Puppe einsetzen, um die Narbe der Wächterin verschwinden zu lassen. Die Frage nach dem »warum?« beantworten Sie geschmeidig damit, daß auch Shapeshifter gute Taten vollbringen können. Einige Debatten später (die Dame will ihre Narbe zurück haben? Bitteschön!) reisen wir weiter zur Oase der Soptus Ecliptus.



Folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Weg

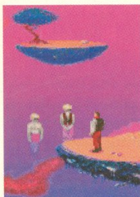
Der Wächter gewährt uns Einlaß ins Zelt des Kalifen. Der Witzbold hat zwei neue Gegenstände auf Lager, die wir erst gewinnen müssen – nicht schon wieder! Insgesamt sind vier Siege notwendig, um die beiden neuen Geschenke zu erhalten. Vor dem Abgang besteht der emsige Gastgeber darauf, daß Sie ein Schlückchen Sopoforic mit ihm picheln. Unmittelbar nach der Weinprobe müssen Sie die heilenden Kräfte der Atlan-Puppe auf sich selbst anwenden – der Drink ist stärker als jeder Donnergurgler, da nimmt man gerne ein Fläschchen mit.

Auch das Feenreich der Brynn-Fann wird erneut besucht. Nach der üblichen Reiseprozedur mit Signet Ring und Landkarten-Klick spaziert man zu den Kröten. Der Krug mit Fliegen, den wir gerade vom Kalifen gewonnen haben, wird geöffnet. Die Amphibien sind einen Moment lang mit Fliegenfangen abgelenkt, den wir nutzen, um die Krone zu klauen. Nächste Etappe ist das Shapeshifter-Land.

Erst einmal müssen Sie hier den hochsensiblen Wächtern erneut gut zureden. Sie beteuern, daß Sie kein Shifter waren und erkundigen sich, was in letzter Zeit passiert ist. Danach versichert man glaubhaft, der »wrong guy« zu sein und schlägt vor, nur so weit ins Shifterland zu gehen, wie die Wächter einen sehen können. Der öffentliche Dienst begehrt einen kleinen Bakschisch – bieten wir doch einen doppelten Sopoforic an! Nachdem Sie ein Gläschen vorgetrunken haben, bechern die Wächter mit und kippen kurz darauf aus den Latschen. Wir greifen mal wieder zur Puppe zwecks Selbstheilung und spazieren dann nach Osten in die Cave of Dreams.

Nach der Vorführung einer neuen Vision in der Höhle geht es nach Osten weiter. Mit dem Monster redet man und benutzt (nicht schon wieder!) das bewährte Universal-Hilfsmittel: Die Atlan-Puppe ist hierzulande populärer als gemeines Aspirin. Sie können jetzt das Shifter-Dorf betreten und reden mit der alten Dame. Einige Dialoge später erhalten Sie den Shifter-Ring – damit könnte man doch glatt den Spirit Plane besuchen. Also den Signet Ring anwerfen und zurück in die Wüste.

Auf dem Weg zur Oase schnappt sich unser Held einen herumliegenden Knochen, stellt dann dem Schamanen weitere Fragen zum Spirit Plane und gibt ihm das Bundle. Nach einer kurzen Reise befragen Sie den Schamanen nochmals zu allen Details der anstehenden Prüfungen, bevor Sie weiter nach Osten zur ersten Aufgabe gehen.



Drei Prüfungen müssen im Spirit Plane bestanden werden

Der erste Test kommt einem mächtig bekannt vor. Im Prinzip handelt es sich um die selbe Plattform-Hüpferei wie im Gebirge bei den Shaks. Der Weg ist identisch, Sie fangen nur am anderen Ende an (links oben). Durch die Schlangengrube gelangt man durch Einsatz des Shifter-Rings: Schnell mal in eine Schlange verwandeln und gefahrlos durch die Grube schlängeln.

Die letzte Prüfung wartet auf uns. Zunächst benutzen wir den Vortex Stone, um die Magie aus dem Grape Vine zu saugen. Dann werfen wir die Sticky Dates auf den Roc-Vogel, klauen dann schnell das Soul Egg aus dem Nest und ersetzen es mit der Black Sphere. Zurück nach Westen, wo man den Schamanen bittet, zur »normalen« Welt zurückzukehren.

Finale am Königshof

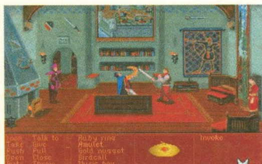
Werfen Sie den Signet Ring – am Königshof steht die große Abrechnung an. Dank des Schwebegürtels kann man gefahrlos in den Brunnen vor dem Tore springen. Unten angekommen sammeln wir die Münze (coin) auf und verwandeln uns per Shifter-Ring in einen Seelöwen (seal), um den Fluß zu durchschwimmen. Am anderen Ufer flackern grüne Lichter – aktivieren Sie die Crystal Ball mit »invoke« und nehmen Sie den Emerald, der daraufhin erscheint. Wieder in den Seelöwen shiften und im Fluß nach links unten ins nächste Bild schwimmen.

Die Königin liegt in Ketten! Stellen Sie sich artig als Shapeshifter vor und fragen a) nach Fallen, b) was zuletzt passiert ist und c) was vor Ihnen liegt. Ein Wächter erscheint, woraufhin Sie automatisch wieder die Seal-Gestalt annehmen und zurückschwimmen.

Wir klettern ans Ufer, stellen uns auf die Falltür und landen in der nächsten Höhle auf einer Treppe. Damit der garstige Rückschnapp-Mechanismus blockiert wird, stellen wir vor dem Verlassen dieser Treppe die Statue auf, die wir einst beim Kalifen gewonnen hatten. Weiter geht's nach Westen. Um das Darkness Beast zu vertreiben, sprechen Sie einfach die Worte, die auf dem Parchment stehen, daß Llanie Ihnen gegeben hatte.

Im nächsten Raum trifft man endlich den König – wenn auch on the rocks. Um den tiefgefrorenen Monarchen zu retten, shiften wir mittels Ring-Einsatz in die Bärengestalt und geben dem König einen kleinen Schubs (»push«). Damit er außerdem seine Seele zurück erhält, gibt man ihm das Soul Egg. Danach erläutern wir unseren Plan, ihn in das Schloß zur entscheidenden Konfrontation zu schleppen. Raus geht's durch die Tür im Norden.

Sie setzen die Krone auf und drücken den Knopf an der Wand. Schließlich öffnet sich die Geheimtür, die in den Meeting Room führt. MacMorn schwingt große Reden und anschließend seinen Säbel – benutzen Sie Ihr Schwert, um ihn anzugreifen. Um gewisse Defizite Ihrer Fechtkunst auszugleichen, setzen Sie anschließend Llanies Amulett ein, was dem Thronerschleicher gar nicht gut bekommt. Die böse Frau Mama erledigt sich quasi von selbst, unser Held bekommt seine Llanie ab und das Happy-End kann steigen – mäßiger Abspann inklusive. (hl)



Nimm dies, du Schuft: Mit etwas Magie wird der Thronräuber bezwungen

KLEIN & FEIN

Dem Cheat auf der Spur – wir helfen Ihnen mit kleinen Tips zu großen Problemen.

Holiday Lemmings 1993

Von Stefan Neuhaus aus Ibbenbüren stammen diese Lemmings-Codes.

RATING	LEVEL	LEVELCODE	NAME DES LEVELS
Flurry	Level 1	———	Climbing to the Top!
Flurry	Level 2	IJJLDLCCAD	Floating Lemming Flurry
Flurry	Level 3	NJLDLCADAQ	Holiday Mining
Flurry	Level 4	JLDLCINEAJ	Lemming Tracks in the Snow!
Flurry	Level 5	LDLCAJNFAS	Christmas South of the Equator
Flurry	Level 6	DLCIJNLGAL	Lemming Snowfall
Flurry	Level 7	LCANNLDHAI	Lemming Snowjourn
Flurry	Level 8	CINNLDLIAR	Vacation in Gemland
Flurry	Level 9	CAJJMDLJAD	A Block from Home
Flurry	Level 10	IJJMDLCKAM	32 Lemmings Below Zero
Flurry	Level 11	NJMDLCALAJ	At Home in a Cave
Flurry	Level 12	JMDLCINMAS	Presents of Mind
Flurry	Level 13	MDLCAKLNAK	Yo-yo Lem-lem
Flurry	Level 14	DLCIJNMOAE	Marshmallow Land
Flurry	Level 15	LCANNMDPAR	Head for the Hills!
Flurry	Level 16	CINNMDLQAK	The Long Way Around
Blitz	Level 1	CAJJNNHBBD	Oogilemming!
Blitz	Level 2	IJJLFLCCBG	Lemmings Up High
Blitz	Level 3	NJLFLCADBD	Check Your Hints!
Blitz	Level 4	JLFLCINEBM	Santus Lemmingus
Blitz	Level 5	LFLCAJNFBF	It Came Upon a Lemnight Clear
Blitz	Level 6	FLCIJNLGBO	A Single Lemming...
Blitz	Level 7	LCANNLFHBL	Break on through...
Blitz	Level 8	CINNLFLIBE	Presents of Mind
Blitz	Level 9	CAKHMFLJBF	Lemmings...The Motion Picture
Blitz	Level 10	IJJMFLCKBP	The Wrath of Lem
Blitz	Level 11	NJMFLCALBM	The Search for Lem
Blitz	Level 12	JMFLCINMBF	The Voyage Home...
Blitz	Level 13	MFLCEJLNBQ	The Final Frontier
Blitz	Level 14	FLCMJLMOBJ	The Undiscovered Country
Blitz	Level 15	LCANNMFPBE	The Needs of the Many...
Blitz	Level 16	CINNMFLQBN	The Next Lemeration



Alle Codes für die Weihnachts-Lemmings

SimFarm

Jens Wassermann aus Gomaringen beschäftigte sich als SimBauer mit der Maxis-Simulation. Wer Geldprobleme hat, sollte sich Land kaufen und dieses dann sofort wieder verscherbeln.

Dies wiederholt man sehr oft. Pro Verkauf bekommt man zwar nur 100 Dollar, doch die zu bezahlenden Steuern klettern schnell in die Höhe. Schließlich springen sie in negative Zahlenwerte um, so daß man am Ende des Jahres eine Steuerrückzahlung in Millionenhöhe erhält.

Stronghold

Um in den Cheat-Modus dieses Fantasy-Strategiespiels zu gelangen, geben Sie ein: »STRONG DEBUG«. Anschließend bewirken folgende Tastenkombinationen eine Veränderung der Situation:

ALT-B	Verändert den Typ des gegnerischen Gebäudes um 1
ALT-F	Verändert den Typ des gegnerischen Gebäudes um 10
ALT-C	Verändert den am Bildschirm sichtbaren Charakter
ALT-K	Zerstört eine feindliche Festung
ALT-P	Befördert einen eigenen Charakter um eine Stufe
ALT-L	Erhöht den Level eines Charakters. Man drückt diese Kombination für jeden gewünschten Level und anschließend auf den Charakter
ALT-Z	Zestört feindliche Einheiten
ALT-Y	Vernichtet den Gegner, ist jedoch schlechter als ALT-Z



Cheat-Parade zum SSI-Strategiespiel Stronghold

Pinball Fantasies

Georg Schlegel aus Pitten in Österreich meistert mit diesem Trick seinen Lieblingsflipper nun problemlos. Man tippt nach der Wahl des Flippers, aber vor dem Start mit »Return«, diese Codes ein:

CHEAT	Mitteilung zu den Cheats
EXTRA BALLS	7 Bälle statt 5 oder 3
EARTHQUAKE	Tilt ist ausgeschaltet
FAIR PLAY	Cheats werden widerrufen

Die Vornamen der Programmierer JOHAN, DANIEL, GABRIEL sowie TSP, TECH, SNAIL, ROBBAN, STEIN, GREET lassen Kommentare erscheinen.

Alone in the Dark 2

In der letzten Ausgabe präsentierten wir Euch eine Komplettlösung zum Infogrames-Adventure »Alone in the Dark 2«. Allerdings haben wir einige Puzzles übersehen. Vielen Dank für alle hilfreiche Zuschriften. Erster Einsender der ergänzenden Tips war Matthias Fischer aus dem schönen Egelsbach, dessen Beitrag wir nachfolgend abdrucken.

1. Gegen den Typen in dem Raum mit den aufgestapelten Fässern und der Standuhr muß man nicht kämp-

fen, es geht cleverer: Nach dem Motto »Jeder Gegenstand ist nützlich« benutzen wir die Papiertüte, woraufhin Carnby diese aufpustet. Nun stellen wir uns (vom Zombie unbemerkt) an den Hebel und benutzen die Tüte erneut, wodurch der Kerl unsanft aus dem Schlaf gerissen wird. Jetzt im richtigen Moment (vorher speichern!) den Hebel betätigen und der Geist wird im wahrsten Sinne (r)ausgeknockt.

2. Nach der Benutzung des Lifts kommt man in den Raum mit dem Zombie-Musikanten, dem sogenannten »Musicman«. Moment mal, war da nicht unter den vielen Zetteln und Büchern, die man bei sich trägt, ein Vertrag vom Musicman? Richtig, dieser garantiert ihm ewiges Leben – das jedoch erlischt, wenn der Vertrag in seiner Gegenwart zerrissen wird. Und siehe da: ein »Ratsch« später liegt Musicman am Boden.

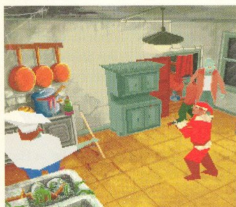
3. Das Weihnachtskostüm ist keinesfalls ohne spielerischen Nährwert: zieht man es **nicht** an und betritt das Erdgeschoß, kommt alsbald der Gnom-Koch und trommelt lauthals alle zusammen – schon habt Ihr die ganze Horde auf einmal gegen Euch.

Als Weihnachtsmann erregt man diese Aufregung nicht, schließlich sind wir in der Vorweihnachtszeit (und ein Großteil der Gegner läßt sich später eleganter erledigen).

An den Sack mit dem Kostüm läßt sich übrigens auch ohne Kampf gegen den »echten« Zombie-Weihnachtsmann kommen: In Gegenwart des Schluckspechts muß man nur die Flasche Whisky abstellen, woraufhin sich dieser buchstäblich totsäuft.

4. Die Steinstatue mit dem »Fernlenk-Automatik-Schwert« läßt sich effektiver benutzen: Einfach schnell in die Küche zum großen Koch rennen und sich so hinstellen, daß dieser getroffen wird (ist gar nicht so schwer). Schon wieder ein ganz schön garstiger Gegner weniger. Um den Koch-Gnom braucht man sich übrigens nicht scheren, der stört nicht.

5. Wenn man den Killer-Kaspar zu den Schlangen geschickt hat und der Kamin frei ist, schickt man den Rest-Zombies unten im Kaminzimmer unsanfte Grüße in Form einer Granate, danach kann man selber runter gehen. (tw)



Nicht ohne meinen Weihnachtsmann: Subtile Zusatztips für Alone in the Dark 2

SINK OR SWIM

Wer nicht untergehen will, greift zu diesen »Sink or Swim«-Codes:

LEVEL	CODE
01	DONTPANIC
02	TURINGSJOKE
03	BERTIERUSSELL
04	SPAMSPAMSPAM
05	MARYMUNGO
06	SPACEPIRATES#
07	ILIKEBANANAS
08	THHUXLEY
09	ANDYSSOUPTINS
10	DRACONUS
11	MRMICAWBER
12	ITSFROTHYMAN
13	APRILSHOWER
14	FEEDTHETREE
15	THERAINBOW
16	PRBROTHERHOOD
17	WHATSNEXT
18	THERIGHTSTUFF
19	CASTROVALVA
20	BAHHUMBUG
21	GOODOMENS
22	BUTNOTMIDGE
23	FJORDFIESTA
24	GRACELAND
25	TATLINSTOWER
26	ITSFINGERBOBS
27	BOSSTAK
28	GUNLAW
29	ANNIEBESSANT
30	NOTTHEEND
31	THETHIRDCHIMP
32	SCOPESVBRYAN
33	SPLATKERPOW
34	TOXTETHOGRADY
35	MRNATURAL
36	BEALERT
37	STTRINIANS
38	ZELIG
39	SMALLBLUTHING
40	SOUNDCARD
41	ORIONSSWORD
42	SIDISFAB
43	NICKELSNDIMES
44	DEFECTORVAN
45	ASPACEODDITY
46	WOTACARRYON
47	TURNONTUNEIN
48	IAMNOTANUMBER
49	ZAPCOMIX
50	NEWSPAPERTAXI
51	TENPENCEPIECE
52	SATRESTHEORY
53	LITTLEROCK
54	COGITOERGOSUM
55	SOMALTHUSIAN
56	ANDROIDDREAMS
57	GREERSBOOK
58	REVELATIONS
59	PERCYSTREET
60	CLEANUPTIME
61	XENOSPARADOX

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Handbremse gelöst – PC abgestürzt

Ich legte mir neulich einen 486DX2 mit 66 MHz zu und testete die Neuanschaffung mit dem von Euch empfohlenen »3D Bench«. Dieser zeigte mir nur einen Wert von 37,6. Im CMOS-Setup entdeckte ich den Grund für die lahme Geschwindigkeit: Die »DRAM Speed Option« war auf »slowest« eingestellt. Diese Einstellung kann ich nur auf »slower« ändern. Bei »faster« oder »fastest« stürzt mir der Rechner jedesmal ab. Einmal lief es mit der »faster«-Option, da erreichte ich einen Wert von 43,4. Wie kann ich das Abstürzen verhindern, um die volle Geschwindigkeit auszunutzen? ***(Christian Oest, Thierhaupten)***

Offensichtlich sind in dem PC die RAMs nicht schnell genug, um mit den hohen Geschwindigkeiten zu arbeiten. Preiswerte RAMs können nicht ganz so schnell angesprochen werden wie teure; manche PCs lassen sich auf die RAMs hin tunen. Um hier die volle Geschwindigkeit zu erreichen, müssen wohl alle RAMs gegen schnellere Typen ausgetauscht werden. Die RAMs werden meistens in den Versionen 90, 80 und 70 Nanosekunden angeboten – kleinere Zahlen bedeuten dabei schnellere RAMs.

Wer hat mein RAM?

Im Rahmen einer Erweiterung meines PCs ließ ich auch mein RAM von 1 MB auf 4 MB hochrüsten. Beim Einschalten zählt der Rechner aber nur bis 3712 KB RAM hoch. Wo ist der Rest? Läuft Software, die genau 4 MB RAM braucht, auch auf meinem PC? ***(Torsten Mehlan, Chemnitz)***

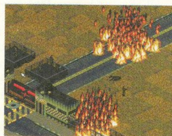
Das RAM ist nicht futsch. Wie schon in unseren diversen Artikeln zum Thema »Mehr RAM!« berichtet, hat der PC einen 384 KB großen Speicherbereich, in dem sich ROMs und Videokarten tummeln. Dieser Bereich liegt genau zwischen dem Ende der 640 KB, die den DOS-Speicher ausmachen, und dem Beginn des EMS/XMS-Speichers. Viele PCs legen in diesen Bereich trotzdem RAM, denn damit können die langsamen ROMs beschleunigt werden. Diese Option wird »Shadow-RAM« genannt. Jener Bereich kann dann aber vom Speichertest nicht mitgezählt werden. Manche PCs bieten die Möglichkeit an, das Shadow-RAM auszuschalten. Dann wird der PC allerdings etwas langsamer. Keine Sorge: Spiele, die 4 MB benötigen, werden auch mit Shadow-RAM laufen; die Programmierer dieser Spiele haben selbst meistens PCs mit entsprechend verkürztem Speicher.

DOS-Extender mögen mich nicht...

Wenn ich das CD-ROM-Spiel »Rebel Assault« starten will, erscheint immer die Meldung »Unexpected Interrupt OD«. Diese Meldung tritt aber erst auf, seitdem ich meinen Speicher auf 8 MB erhöht habe. Woran kann das liegen? ***(Florian Stark, Wedel)***

Sowohl die Demo von Doom, wie auch Mortal Kombat stürzen beide bei mir ab. Bei meinen Freunden laufen sie einwandfrei. Ich habe festgestellt, daß diese ein anderes BIOS als ich besitzen. Kann ich das BIOS austauschen? Ich habe übrigens in beiden Spielen die Datei DOS4GW.EXE bemerkt. Ist das ein dummer Zufall oder ein Fehler? ***(Tom Hartung, Berlin)***

Spiele wie Strike Commander oder Syndicate stürzen regelmäßig ab, zwar immer an anderen Stellen, aber genau dann, wenn ich eine Taste drücke. Allerdings passiert es immer wieder bei anderen Tasten. Nach dem Absturz erscheint ein schwarzer Bildschirm mit der Meldung »Parity Check«. Viele andere Spiele laufen einwandfrei. Was ist hier los? ***(Joachim Klett, Stuttgart)***



Wie treibt man Syndicate den »Parity Check« aus?

Alle genannten Spiele-Titel haben eines gemeinsam: Sie benutzen einen sogenannten »DOS-Extender«. Programme unter MS-DOS können normalerweise nur die ersten 640 KByte benutzen. Mit EMS oder XMS kämen Programme zwar an den weiteren Speicher ran, doch diese Methode ist nicht optimal, wenn man alles RAM »am Stück« braucht. DOS-Extender bringen das Kunststück fertig, die Speicherverwaltung so auf den Kopf zu stellen, daß fast das gesamte RAM in einem zusammenhängenden Block vorliegt. Sobald allerdings auf die Festplatte oder Tastatur zugegriffen wird, muß kurzzeitig DOS wieder aktiviert werden. Der DOS-Extender schaltet dafür wieder für einige Hundertstel-Sekunden zur alten Speicherverwaltung zurück.
Leider gibt es so viele verschiedene Hersteller von PCs, die alle in kleinen Details der Chips unterschiedlich sind, so daß die gemeinen Tricks der DOS-Extender manchmal nicht funktionieren. Ebenso kann ein falsch eingestelltes CMOS-Setup für die Fehlfunktionen verantwortlich sein. DOS4GW ist einer der meistbenutzten Extender in der Spielebranche. Von ihm gibt es inzwischen mehrere Versionen; manche Mailboxen (insbesondere die mit Doom-Updates) haben ältere und neuere Versionen dieses Programms, welche man mal einfach probehalber austauschen sollte.
Auch der Rebel Assault-Patch (ist unter anderem beim Hersteller erhältlich und auf der CD-ROM von CD Player 2/94 enthalten) enthält eine Alternativ-Version von DOS4GW. Wenn sich damit die Probleme nicht beseitigen lassen, sollte ein Fachmann (und nur der) die Einstellungen im CMOS-

Setup prüfen. Wahrscheinlich hat jemand versucht, den PC zu »tunen« und ihn damit in eine Grauzone gebracht, bei der die Anstrengungen der DOS-Extender versagen. Beliebte Fehler: zu kurze RAM-Refresh-Zeiten, AT-BUS-Takt größer als 8 MHz. Normale DOS-Programme stört das nicht, doch die empfindlicheren Extender versagen dann.
Das BIOS eines PCs läßt sich grundsätzlich nicht einfach austauschen, denn es muß exakt Bit für Bit auf den verwendeten Chipsatz abgestimmt sein. Ein Händler kann vielleicht in Ausnahmefällen ein neues BIOS besorgen, aber bei fast allen PCs muß man mit dem vorlieb nehmen, was eingebaut ist.

Gib mir den Overdrive!

Ich habe einen 486DX33-Rechner von Escom. Jetzt halte ich Ausschau nach einem Overdrive-Prozessor, der die MHz-Zahl erhöhen soll. Aber ich stellte fest, daß mein PC gar keinen Overdrive-Sockel hat. Mein Händler meint dazu, daß es sich bei meinem PC nicht lohnen würde, einen Overdrive-Chip einzubauen. Was soll ich jetzt machen?
(Tio Kunze, Dresden)

Ich besitze seit zwei Jahren einen 386SX PC mit 20 MHz. Nun erzählte mir ein Freund was von einem Overdrive-Prozessor. Um wieviel würde mein PC damit schneller werden? Was kostet er? ***(Mario Fritsche, Halle)***

Die von Intel entwickelten »Overdrive«-Prozessoren gibt es nur für Rechner der 80486SX-Serie. Diese PCs haben meistens einen Sockel für einen Mathematik-Coprozessor (80487), der auch als Overdrive-Sockel genutzt wird. Technisch identische Chips gibt es aber auch für 486DX-Systeme. Dort nennen sich die neuen Prozessoren DX2. Ein 486DX mit 33 MHz kann gegen einen 486DX2 mit 66 MHz ausgetauscht werden. Dazu braucht man keinen speziellen Sockel; der alte Prozessor wird einfach entfernt.
Von Intel gibt es keinen Upgrade für 80386SX-System. Die Firma Cyrix bietet jedoch Aufsteck-Chips an, die dem PC beinahe 486-Leistung verschaffen. Diese Chips sind mit Preisen von 700 bis 1000 Mark aber nicht gerade preiswert. Informationen über diese Cyrix-Chips gab es in PC Player 12/93; ein Fachhändler sollte ebenfalls Info-Material darüber haben.

Raus mit dem Fünfeinviertel

Ich möchte mir ein CD-ROM-Laufwerk zulegen und es genau dort einbauen, wo sich zur Zeit das 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk befindet. Dieses ist allerdings als Laufwerk A: das Bootlaufwerk. Wie ersetze ich das Laufwerk durch ein CD-ROM und wie mache ich das 3,5-Zoll-Laufwerk zum Bootlaufwerk A:? ***(Stephan Smits, Heilbronn)***

Die erste Frage läßt sich leicht beantworten: PC aufschrauben, Laufwerk rausschrauben, CD-ROM einschrauben. Die

Stromversorgung der Floppy kann für das CD-ROM weiterverwendet werden; die Datenleitungen werden mit dem CD-ROM-Interface verbunden. Um das 3,5-Zoll-Laufwerk als A: zu verwenden, muß das Kabel, das am 5,25er steckte, in das 3,5er gesteckt werden. Leider haben die beiden Laufwerkstypen unterschiedliche Stecker, so daß dies meistens nicht klappt. Wer sich das Kabel genau ansieht, merkt, daß es zwischen dem Stecker für Laufwerk A: und dem für Laufwerk B: in der Mitte »verdreht« ist. Wenn vor und nach dem Dreher Stecker beider Größen angeschlossen sind, ist das Problem gelöst.
Ist dies nicht der Fall, können handwerklich Begabte versuchen, die beiden Stecker vorsichtig vom Kabel zu lösen und auszutauschen. Einfacher ist es aber, sich das passende Kabel beim Fachhändler für ein paar Mark zu kaufen. Verlangt werden muß lediglich ein Kabel, um ein 3,5-Zoll-Laufwerk als Bootlaufwerk an einen Floppy-Controller anzuschließen. Eine letzte Hürde gilt es dann noch zu nehmen: Im CMOS-Setup muß das Laufwerk B: gelöscht und das Laufwerk A: von 1,2 MByte-Betrieb auf 1,4-MByte-Betrieb umgestellt werden. Wie das geht, ist von PC zu PC verschieden und sollte im Handbuch beschrieben sein.

Wieso ruckelt es noch?

Ich besitze ein Doublespeed-CD-ROM und eine CD mit diversen Videos für »Video für Windows«. Obwohl meine Hardware das spielend verkaften sollte, bleibt das Video etwa zweimal in der Sekunde für einen ganz winzigen Augenblick stehen. Außerdem blinkt die Leuchte an meinem CD-ROM etwa im selben Takt. Ist denn meine Hardware immer noch zu langsam? Wie kriege ich ein absolut ruckfreies Video hin? ***(Frank Metze, Hannover)***

Wenn das Video wirklich nur einen winzigen Augenblick lang (Zehntelsekunde oder weniger) stehen bleibt, dann ist das normal. Ungefähr zweimal in der Sekunde resynchronisiert Video-für-Windows Bild und Ton und lädt ein extra großes Bild. Das dauert etwas länger als bei den anderen Bildern; daher kommt dieses leichte Ruckeln, das man nur bei Kameraschwenks und schnellen Bewegungen sieht. Da kann auch die beste Hardware nichts daran ändern.
Das Blinken der CD-ROM liegt am Doublespeed-Modus. Der Film ist mit einer Geschwindigkeit von 150 KB/sec aufgezeichnet worden. Das CD-ROM liefert aber die Daten mit 300 KB/sec. Folglich muß die Hälfte der Zeit das CD-ROM auf den PC warten, weil der die Daten nicht so schnell verarbeiten kann (sonst würde das Video ja doppelt so schnell auf dem Bildschirm laufen). Und während das CD-ROM wartet, ist die grüne Lampe aus; daher das Blinken.

Mirage macht's (un)möglich

Vor kurzem habe ich meinen PC mit einer Grafikkarte vom Typ »V7/Spea Mirage« aufgerüstet. Fast alles funktioniert so, wie ich es mir wünsche. Nur der Flugsimulator 5.0 von Microsoft liefert im SVGA-Modus ein gequetschtes Bild. Ich habe alle möglichen Treiberkombinationen ausprobiert. Auf anderen Grafikkarten ist das Bild einwandfrei, auf der Mirage sehe ich hingegen häßliche schwarze Balken oben und unten. ***(Alfred Lammel, A-Götzis)***

Die Mirage gehört zu den Grafikkarten, die den Videomodus mit 640 mal 400 Punkten nicht unterstützen. Dies ist bei allen Karten mit dem S3-Windows-Beschleuniger der Fall. Die Mirage kann aufgrund ihres Chips nur den nächsthöheren Modus mit 640 mal 480 Punkten darstellen. In diesem Modus gibt es dann entsprechend schwarze Balken von je 40 Pixeln Breite am oberen und unteren Bildschirmrand – wenn ein Spiel überhaupt so intelligent ist (wie der Flight Simulator) sich auf diese Auflösung einzustellen. Andere Programme stürzen hingegen sang- und klanglos ab. Das Problem läßt sich nur durch einen Austausch der Grafikkarte gegen eine, die keinen S3-Chip enthält, beseitigen.

Welche Grafikkarte, bitte?

Welche Grafikkarten sind als Spielekarten gut zu gebrauchen? Insbesondere interessieren mich die Diamond Viper, die ATI Graphics Ultra Pro sowie die neuen Prozessoren von S3. ***(Michael Schaefer, Königswinter)***

In den letzten Wochen türmten sich in unserer Redaktion die Anfragen nach Grafikkarten-Tips. Wir bereiten deswegen für eine der nächsten Ausgaben ein großes Special mit einem Vergleichstest vor; dazu wollen wir allerdings noch die neuen »64-Bit«-Karten abwarten, die auf der CeBit Premiere hatten und bald ausgeliefert werden.
Zur Überbrückung nochmal die Zusammenfassung unseres letzten großen Vergleichstests in PC Player 8/93: Die Unterschiede zwischen ISA-Bus-Karten sind gering. Nur wer ein sehr langsames Uralt-Modell (beispielsweise Trident oder eine der allerersten S3-Karten) hat, kann durch Austausch der Karte einen sichtbaren Geschwindigkeitsvorteil erreichen. Mit Local Bus-Karten (die einen Local-Bus-PC voraussetzen) gibt es hingegen einen Quantensprung nach oben. Die schnellsten Windows-Beschleuniger sind dabei oft für Spiele relativ schwach. Die besten Allround-Ergebnisse haben wir mit Karten erzielt, die Chips der Firma Tseng verwenden. Die ET4000- und die W32-Serien machten in unseren Spielebenchmarks die beste Figur. Die schnellen W32-Chips, die auch Windows beschleunigen, findet man unter anderem auf Grafikkarten vom Typ »Mega-Eva«, »Hercules Dynamite« und »Cardex«. Mehr Infos gibt es beim Fachhändler. Wir bitten um Verständnis, das wir Ihnen aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden ver-suchen, Ihre Frage in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
85586 Poing



Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Stereo – wo?

Ich möchte Euch zu Eurem Heft wirklich beglückwünschen. Die Aufteilung, die Themengebiete, die Farben und Fotos und nicht zuletzt der Schreibstil suchen ihresgleichen in der großen Welt der Spielemagazine, welche in letzter Zeit nur so aus den Regalen sprießen.

Eure Bewertungen sind absolut identisch mit meinen Eindrücken. Vor allen Dingen der Kracher »Doom« und der Klassiker »Civilization« haben es mir, genau wie Euch, sehr angetan. Absoluter Höhepunkt der letzten beiden Ausgaben war das Spiele-Tagebuch »Ultima 8«.

Nun aber zu meinen Fragen: Könntet Ihr vielleicht in absehbarer Zeit auch einmal die Stereo-Soundkarten in Eurer Auflistung aufnehmen? Adlib und Soundblaster waren wohl mal Standard, aber die neueren Spiele sind teilweise in der Lage, Stereokarten wie die SB Pro/16 zu unterstützen. Das wäre für mich ein wichtiges Kriterium zur Auswahl eines Spieles, vor allen Dingen bei CD-Programmen. Dafür könntet Ihr das PC/XT-Kästchen ruhig entfernen, denn in der Ausgabe 3/94 waren gerade mal 3 Spiele für diesen Typ geeignet, eines davon sogar der Oldie »Lemmings«. So leid es mir für Besitzer dieser Grammo-PCs tut, die sind echt mega-out.

So das war's erstmal, bleibt vor allem mit der CD-Player weiter auf Kurs. Noch eine letzte Frage: Wo, zum Himmel, bekomme ich den futuristischen Nervenkitzel »Poing Quest II« mit der Schippe Poinger Heimaterde und wann ist der erste Teil erschienen? **(Reiner Granderath, Neuss)**

Momentan sind bei den meisten Spielen die Unterschiede zwischen Soundblaster- und Soundblaster-Pro/16-Klangqualität noch nicht allzu dramatisch. Aber prinzipiell hast Du recht; wir werden sicher im Laufe der nächsten Monate über einige Modifikationen in den technischen Infokästen nachdenken.

Die Auslieferung von Poing Quest II hat sich mangels transportfähiger Heimaterde leider verzögert. Der Grund: Als die Eingeborenen unser kleines Video »Multimedia Poing« auf CD Player 2 gesehen hatten, wurden statt der Schippen erst einmal die Schrotflinten ausgepackt.

Synchronisiert mal schön

Da ich mich gerne zu den »mitteilungsbewußten PC-Besitzern« zählen möchte, hier mein Leserbrief: Übersetzungen von digitalisierter Sprache? Ja bitte – aber glaubhaft! Kein Zweifel, die Text-Übersetzer von »Day of the Tentacle« und »Sam & Max« haben gute Arbeit geleistet, wer jedoch die englische Version der beiden Spiele kennt, wird in Vorfreude auf die deutschen Fassungen einen kleinen Dämpfer bekommen haben. Während nämlich im Vorspann alle englischen Sprecher der Personen absolut professionell, überzeugend und glaubhaft wirken, ist die deutsche Synchronisation zu 70 Prozent danebengegangen. Klar, der Spielverlauf hat damit nichts zu tun, aber der Gesamteindruck wird doch ein klein bißchen gemindert. Lautstarkes »Buh!« an Softgold: Wählt die Sprecher sorgfältiger aus!

Zum Thema »Grüner Punkt«: Eine Ausrede ganz einmaliger Art liefert Infogrames allen Raubkopierern ihrer Spiele, denn nicht nur (Originalzitat aus der Werbebroschüre) »Die Verpackungen und die Literatur der Infogrames-Spiele sind zur Gänze aus Altpapier und -karton hergestellt und mit umweltfreundlichen Spezialfirnessen bearbeitet. Sogar die Disketten können wiederverwertet werden, sobald der Inhalt auf Festplatte kopiert wurde.« Wo sind die Originaldisketten? Recycled! Und die Verpackung und Anleitung? Längst im Altpapier! **Matthias Fischer, Egelsbach**

Ehrenrettung für Softgold: Bei den CD-ROM-Versionen, bei denen alle Texte (nicht nur die Intros) gesprochen werden, treiben die Übersetzer der LucasArts-Adventures wesentlich mehr Aufwand. Wir haben gerade die komplett deutsche Tentacle-CD auf den Tisch bekommen und sind angenehm überrascht. Selbst kritische Charaktere wie Dr. Fred bekamen eine passende, professionelle deutsche Stimme verpaßt. An einem deutschsprachigen CD-ROM von Sam & Max wird gerade gearbeitet.

...oder doch lieber Englisch?

Der Leser F.S. Forster beklagt sich darüber, daß die Spiele, die in Deutschland verkauft werden, teilweise nur in der englischen Originalversion zu kaufen sind. Ich gehöre zwar auch nicht zu den absoluten Englisch-Profis. Einwandfreie englische Spiele sind mir aber lieber als solche, bei denen überall Rechtschreibfehler auftreten oder die in der deutschen Übersetzung plötzlich abstürzen, obwohl die englische Version tadellos funktioniert hat.

Außerdem geht bei diesen »deutschen« Versionen der Spielwitz und die Atmosphäre derart verloren, daß ich den Leuten, die halbwegs Englisch verstehen, wirklich nur die Anschaffung eines Wörterbuches nahelegen kann. Beste Beispiele für solche Atmosphäre-Killer sind »X-Wing« (öde Sprachausgabe) und »Star Trek: The 25th Anniversary« (Übersetzung ohne Rücksicht auf die deutsche Rechtschreibung). Ich jedenfalls habe mein Lehrgeld gezahlt und kaufe nur noch Spiele in der Originalversion.

Dem Leser Michael Gierse kann ich nur zustimmen. Ich



besitze ebenfalls »nur« einen 386DX-40 (der vor ein Motherboard-Defekt noch ein 386SX-16 war). Auch mich regt es tierisch auf, wenn ich von Leuten ständig solche Sachen wie »Was, Du hast kein Windows oder Works 2.0 für DOS?« höre. Ich brauche kein Windows-DTP-Programm, um einen »normalen« Formbrief zu verschicken. Wozu braucht Otto Normalverbraucher diesen Kram? Auf meine alte 40-MByte-Festplatte aus den SX-Zeiten kommen nur Programme, die sich klein machen. Von »Strike Commander« wird meine Platte also nur träumen. **(Martin Eul, Düsseldorf)**

Unser Beitrag zur »Back to the basics«-Bewegung: Nicht wenige PC Player-Redakteure tippen Ihre Artikel seit Jahren mit der selben alten DOS-Textverarbeitung...

Bug laß nach

Seit Beginn der PC Player bin ich ein aufmerksamer Leser und habe alle Entwicklungen beobachtet. Insgesamt bin ich sehr zufrieden.

Warum ist es nicht möglich bei Spieletests auf eventuelle »Unverträglichkeiten«, z.B. bei Soundkarten, aufmerksam zu machen? Mir ist es bei »Anstoß«, einem eigentlich tollen Spiel, passiert, daß sich meine Soundblaster 2.0 (Interrupt 7) nicht mit dem Spiel verstand. Folge: eine neue Soundkarte für 500 Mark. **(K. Willner, Villingen-Schwenningen)**

Auch wenn wir uns mehrere Wochen Zeit für einen Spieletest lassen, ist es unmöglich, absolut jeden Bug aufzuspüren. Außerdem müßten wir die Programme dann auf hunderten von PC-Konfigurationen durchchecken. Als Nachhall-Instanz wird es in unregelmäßigen Abständen den »Bug-Report« geben. Auf die CD-ROMs unserer CD Player-Reihe werden wir zudem vermehrt Update-Patches packen, mit denen sich Fehler in vielen Spielen beseitigen lassen.

Wo ging Sim hin?

Ich halte gerade Euren neuesten Geniestreich in der Hand und muß sagen: einfach genial! Besonders gelungen ist diesmal »READ.ME«. Allerdings vermisse ich seit einigen Ausgaben die Rubrik »Vor 5 Jahren«. Wo habt Ihr sie gelassen? Genauso ergeht es mir mit dem »Sim-Programm des Monats«, das immer im Finale zu finden war.

Übrigens würde ich mit Komplettlösungen wie »Sam & Max« etwas warten. So schnell wie Ihr sie abdruckt, hat man ja keine Chance, die 500 Mark zu bekommen.

Sind eigentlich manche Programme so mies, daß für sie nicht einmal eine Seite Platz in Eurem Heft zu finden ist? Jetzt mal von CD-ROM-Neuauflagen abgesehen, hat jedes Spiel wenigstens eine ganze Seite verdient. Bei Spieletests wie »Fatman« kommt der Redakteur in den 15 Zeilen doch gar nicht zum typischen PC-Player-Stil.

Ascon-Geschäftsführer Holger Flötmann, hat gesagt, daß sich Codewheels schlecht kopieren lassen. Das ist richtig; allerdings kursieren auch Tabellen für LucasArts-Spiele, die diese Drehscheiben ersetzen und nicht viel größer sind als ein A5-Blatt. Wenn überhaupt ein Kopierschutz Sinn haben soll, dann in Form von Informations-Handbüchern, ohne die das Spiel nicht lösbar ist. Jede andere Art, sei es nun Codewheel oder Handbuchabfrage, wird immer problemlos kopierbar sein. **(Norbert Schott, Dresden)**

Danke für das dicke Lob. Den Sim-Programmen haben wir nach einem Jahr Laufzeit eine Pause zur Gag-Auffrischung gegönnt; »Vor 5 Jahren« steht kurz vor einem Comeback. Prinzipiell hast Du recht: Jedes neue Spiel hat eine ganze Seite verdient, um vernünftig vorgestellt zu werden. Anfang '94 kam aber soviel Schmumpf raus, daß wir aus Platzgründen eine Ausnahmen machen mußten.

Terminator vs. Doom

Mit Entsetzen lasen wir in der Ausgabe 2/94 den Test und den Kommentar zu »Terminator Rampage«. Zitat: »Aber das einfallslose Herumlaufen, Ballern und Suchen, das nicht die geringsten Puzzle-Elemente bietet, macht spätestens ab dem 3. Level keinen Spaß mehr.«. Die gleichen Puzzle-Elemente, die in Doom so hoch gelobt werden wie Schlüsselkarten, Munition, Waffen und Ausgänge zu suchen, werden bei Terminator als einfallsloses Herumrennen abgetan.

Außerdem habe ich Euch eine Komplettlösung zu Terminator Rampage geschickt und sie nach einiger Zeit mit der Nachricht, daß sie nicht gedruckt wird, zurückerhalten. Doch in Ausgabe 3/94 fand ich eine solche Komplettlösung, die aber nicht von mir stammte. Die Level-Koordinaten stimmen aber überein. **(Andre Fröde u. Jan Musow, Potsdam)**

Terminator-Einspruch: Während bei Doom die Level clever angeordnet sind und der Spieler durch Prüfen der Karte tatsächlich nach geheimen Räumen und Ausgängen gezielt suchen kann, ist es bei Terminator Rampage so, daß man einfach blind Raum für Raum ablaufen muß und größtenteils nur öde Leere vorfindet.

Bei Komplettlösungen ist es nun mal oft so, daß uns mehrere Leser mit einer Einsendung bedenken. Hier gilt im wesentlichen das Prinzip: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Sollte natürlich eine wesentlich schöner geschriebene Lösung mit besseren Karten auftauchen, erhält diese den Vorrang. Damit sich niemand ärgert, sagen wir den Schreibern der nicht erscheinenden Lösungen mit einem Formbrief ab. Daß sich die Terminator-Lösungen ähneln, ist naheliegend: Schließlich sind die Waffen und Ausgänge ja in jeder Runde am selben Ort, sonst würde die Lösung keinen Sinn machen.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie entweder per Post oder per E-Mail schicken. Unsere Postadresse:
Redaktion PC Player, DMV Verlag, Gruber Str. 46a, 85586 Poing.
Unsere E-Mail-Adresse: Compuserve-Benutzer mailen einfach an PC PLAYER (71333,2206) (mit Komma!). Benutzer anderer E-Mail-Systeme (Internet & Co.) erreichen uns auf 71333.2206@compuserve.com (mit Punkt!). Eine Fido-Adresse haben wir (noch) nicht.

IN DER MACHE

◆ LONDON IM APRIL

Frühjahr, Knospen, feine Spiele: Wenn ein Software-Jahrgang so richtig schön angelaufen ist, trifft sich die Industrie zur **ECTS-Show** in London. Unsere flotten Redakteure dürfen da nicht fehlen – und in der nächsten Ausgabe präsentieren sie Ihnen den extra-dicken Messebericht.

◆ SACKGASSEN IM ADVENTURE

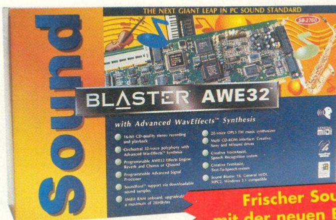
Was wäre das Leben nur ohne unseren Tips & Tricks-Teil? In der kommenden PC Player lösen wir wieder jede Menge aktuelle Programme wie z.B. Virgins **Beneath a Steel Sky**.

◆ BUNDESLIGA IM STRESS

Comeback für den ehemaligen Champion: Im Herbst will der **Bundesliga Manager** für Euphorie bei den Fans von Sport-Strategiespielen sorgen. Wir präsentieren harte Facts und erste Bilder.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 6/94



Frischer Sound mit der neuen Blaster-Generation

▶ NEUE BLASTER

QSound, GM/GS, Halleffekte, VBE/AI, OPL 4, Soundman Wave... in der quirligen Soundkarten-Welt tummeln sich mal wieder jede Menge neue Schlagworte. Wir enträtseln, was sich hinter den Techno-Phrasen verbirgt und testen die interessantesten Modelle. Besonders begehrter Kandidat: Die Sound Blaster AWE 32 von Creative Labs höchstpersönlich.

▶ OUTPOST

Fremde Planeten sind zum Kolonisieren da: Im SF-Strategiespiel **Outpost** dürfen Sie sich um Aufbau und Pflege außerirdischer Stationen kümmern. Sierras neuestes Werk wird mit schicken Super-VGA-Animationen vollgepflastert sein. Und wenn für das gute Stück nicht gerade alle Termine dahinrasseln, testen wir's in der nächsten Ausgabe groß und breit. Weitere Kandidaten im PC Player-Softwarelabor: »1942: Pacific Air War« – Microproses neue Flugsimulation tritt an gegen Origins »Pacific Strike« (Wir geben die Hoffnung nicht auf). Dazu kommt die Wahrheit über »Magic of Endoria« (Dungeon-buddelnde Gartenzwerge im Reich der 1000 Icons).



Oh, du schöne Raumstation: Bauen Sie in Outpost den Weltraummüll von morgen!

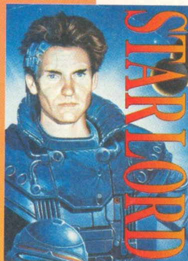
PC PLAYER 6/94 erscheint am 11. Mai

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

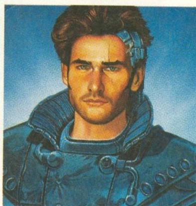
FINALE

Mutation Nr. 1: Starlord

Stammleser erinnern sich an unser »Finale« in der Ausgabe 10/93, bei der wir seltsame Ähnlichkeiten zwischen dem Titelhelden aus »Starlord« und dem Musiker Sting erkannten, der im Film »Dune« in fast identischer Kostümierung zu sehen ist. Sechs Monate nach der Anzeige erschien endlich das Spiel und siehe da – jetzt schaut uns ein ganz anderer Herr vom Titelblatt an. Ob da noch jemand anderem diese seltsame Ähnlichkeit aufgefallen ist?



Vorher – ein bekannter Popstar wirbt unfreiwillig für ein PC-Spiel

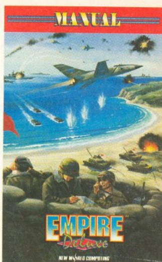


Nachher – Eine eilig anberaumte Gesichtschirurgie ist offensichtlich gelungen

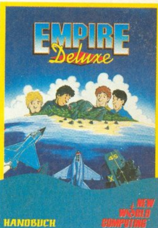
Mutation Nr. 2: Empire Deluxe

Anläßlich der Veröffentlichung der deutschen Version von »Empire Deluxe« wollte man das leicht martialische Image des Spiels etwas abmildern. Anscheinend sollte die Darstellung von Soldaten in einem Schützengraben dem leicht erschreckbaren deutschen Käufer erspart bleiben.

Dann schoß man aber doch etwas über das Ziel hinaus: Die neue Version ist so niedlich, daß Eltern glauben könnten, »Empire Deluxe« sei kein Kriegsspiel, sondern eine Playmobil-Simulation. Die angreifenden Flugzeuge und ein halb zu sehender Flugzeugträger haben unschuldigen Plastikcharme, auf der in ihrem Weg liegenden Insel stehen kreuz und quer lieb anzusehende Panzerchen im Holzenten-Look herum. Gesteigert wird das nur von den vier Comicfiguren, die mit ihren Mondgesichtern gerade hinter einem Gebirge aufgehen. Soviel zum Thema »Beurteile ein Spiel niemals nach seiner Verpackung«...



Vorher: Das amerikanische Packungsmotiv von Empire Deluxe



Nachher: Das gleiche Spiel im niedlichen Spielzeug-Look, exklusiv für Deutschland

GARANTIERT STAUBDICHT

nter in der N

ahl
nd
tät
OM

her
der
om-
haf-
rks

Das Gehäuse haben wir so stabil gemacht, daß es auch mal heiß hergehen kann. Staub ist für das CDU-33A auch kein Thema, weil wir aus diesem Grund auf Gehäuseöffnungen und Bohrungen verzichtet haben.

Und damit spät in der Nacht kein anderer gestört

...und passend zum Vergleichstest noch der ultimative CD-ROM-Gag von Sony: In den neuen Anzeigen findet man den reißerischen Text von der absoluten Staubdichtheit. Warum? Es gibt »keine Gehäuseöffnung«. Die Redaktion fragt sich nur eines: Wie kriegen wir bloß die CD ins Laufwerk?

Dieser Werbetext von Sony sollte uns stutzig stimmen...

WITZ DES MONATS

Folgender Witz macht (in einer englischen Version) auf Compuserve die Runde; er spielt auf die schlechte Handschrift-Erkennung von Stiftcomputern wie Apples Newton und Co. an (Übersetzung durch die Redaktion).

FRAGE: Wieviele Newtons braucht man, um eine Glühbirne einzuschrauben?
ANTWORT: Uien. E1mer soraupt dia 8inne eir, dnai enkahnen der Stvnl.

Witze soll man ja nicht erklären, aber hier sicherheitshalber die Pointe in Klarschrift: Vier. Einer schraubt die Birne ein, drei erkennen den Stuhl.

Heiden und Pentagramme

Weil in der Anzeige zu »Ultima 8« ein aus einem feurigen Pentagramm herausgreifender roter Arm zu sehen ist, bekam Hersteller Origin in den USA Probleme. Ein leicht fanatisch-religiös gestimmter Mensch hielt dies für Teufelsanbetung und tat seine Meinung als eifriger Leserbriefschreiber in diversen Zeitungen kund. Erfolg des frömmelnden Protests: Zumindest in der amerikanischen Anleitung von Ultima 8 ist auf der ersten Seite ein Textkasten abgedruckt, der aus zwei einschlägigen Wörterbüchern entnommene Definitionen zu »Pentagramm« und »Heide« (Pagan) enthält. Zudem macht man darauf aufmerksam, daß »Orgin keinerlei zusätzliche Zusammenhänge für die oben definierten Worte und Konzepte implizieren möchte«.

(la/bs)

> ON PAGANS AND PENTAGRAMS
>
> **pentacle** - n. a five-pointed figure, composed of five straight lines interlacing to form a starlike shape. It was a popular design in medieval art, and was given a mystic significance by astrologers and magicians.
>
> **pentagram** - n. a pentacle; also, any figure of five lines.
>
> **pagan** - n. a follower of a polytheistic religion (as in ancient Rome).
>
> *Ultima VIII Pagan* is a fantasy role-playing game designed solely for entertainment purposes. The game's setting involves a confrontation with the classic mythological Elemental Titans and their polytheistic worshippers. In the game, the terms *pentagram* and *pagan* were selected for their relevance to the storyline and setting. ORIGIN wishes to imply no additional connotations for the words and concepts defined above.
>
> (Definitions from Webster's New Universal Unabridged Dictionary and Webster's Ninth Collegiate Dictionary.)

Sollte sich Ihr örtlicher Erzbischof über Ultima 8 aufregen, zeigen Sie ihm doch einfach diesen Kasten aus dem Handbuch.

Heisser Sound zu coolen Preisen

Mischfunktion für
terschiedliche Quellkanäle

256K Onboard-
Speicher, auf
1MByte aufrüstbar

16-Bit
44.1 KHz Sound

32-Stimmen-
Polyphonie

MIDI und Joystick Interface

CD ROM Interface

ULTRA SOUND™

Wellenform-Tonqualität und FX aus Ihrem PC.

Sie brauchen nur Ihren PC mit der neuen Gravis Soundkarte zu erweitern, und schon können Sie es mit jeder Big Band aufnehmen. Mit allen Instrumenten: von Schlagzeug und Saxophon über Gitarre, bis hin zu Orgel und Klavier. "GUS" ist Sound Blaster™-kompatibel und bietet neben 16-Bit-Digitalton einen integrierten 32-Stimmen-Wellenform-Synthesizer. Das Ergebnis? Superrealistische Musik und Klangeffekte, die jeden FM-Sound in die Tasche stecken. Wellenforn ist die neue Welle, und "GUS" hat sie. Ausserdem bringt er eine Menge spannender Spiele in Schwung: Terminator, Rampage, Doom Dinosaur Adventure II, Microcosm, Leisure Suit Larry VI, Archon Ultra, Epic Pinball und mehr. Fragen Sie Ihren Fachhändler nach der kompletten Softwareliste. "GUS" liefert heissen Sound zu coolen Preisen - in Sachen Musik und in Sachen Spiele.

Advanced
GRAVIS



PROFISOFT GmbH: Tel: 0541-122065, Fax: 0541-122470.
OFFICE DATA: Tel: 0211-7488091, Fax: 0211-744210.
ITESA: Tel: 061-83830, Fax: 061-838338.
ADVANCED GRAVIS EUROPE: Tel: ++ 32-3-4582564, Fax: ++ 32-3-4582568.